CONSOLES+

CONSOLES

Salut Mario - stop - T'as la meufor ? - Stop - Signé : Sonic

CADEAU!

PIN'S STREET FIGHTER II

LE SUPERGAMES SHOW 92: CONSOLES+ CREE LA PREMIERE EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO

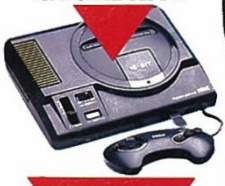
DEMENT ! DECOUVREZ LA NOUVELLE CONSOLE COMBO. UNE VRAIE BORNE D'ARCADE A DOMICILE

MATCH

MEGADRIVE / SUPER NINTENDO

Faut-il attendre les 32 bits ?
Le meilleur choix pour Noël !

MEGADRIVE



SUPER NINTENDO

SEGA

NINTENDO

GAME BOY

ET LES AUTRES

ENQUETE : FAUT-IL ACHETER SA CONSOLE A L'ETRANGER ?

36.15 TCPLUS: GAGNEZ VOTRE SUPER NINTENDO ET DIX CARTOUCHES DE VOTRE CHOIX !

DEUX NOUVEAUX MARIO !

Super Marioland 2 sur Game Boy, Super Mario Kart sur Super Famicom

L4129 - 14 - 29,00 F

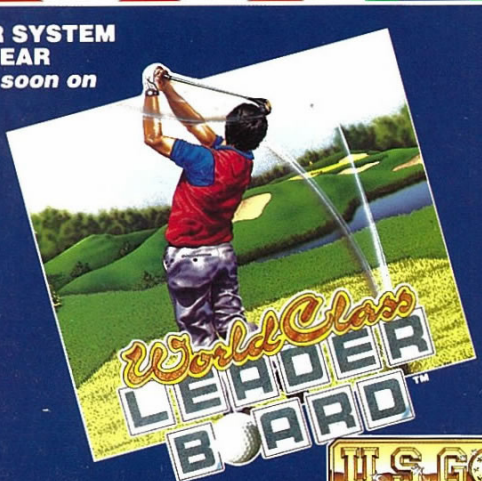
N° 14 NOVEMBRE 1992. 29 F - BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 $. ISSN 1162 - 8869

SPECIAL JAPON : TMNT ET GAUNTLET SUR MD, RANMA 1/2 SUR SFC

the best ACT

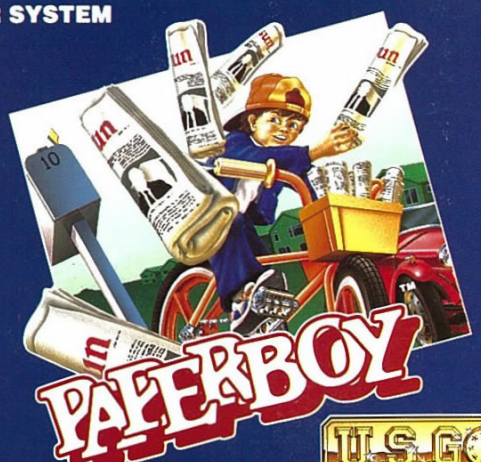
YOU CAN BU fo

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



U.S. GOLD®

MASTER SYSTEM

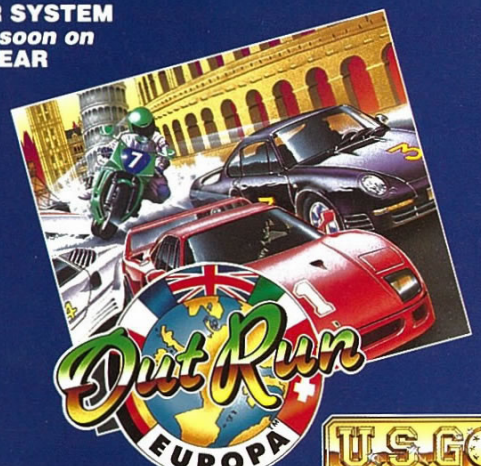


U.S. GOLD®

Coming soon on
MASTER SYSTEM

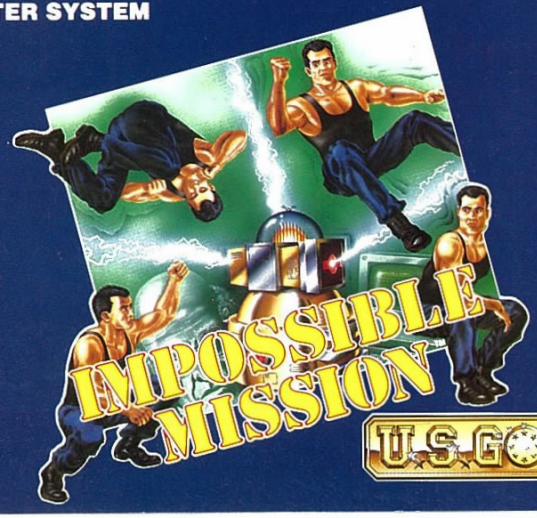
U.S. GOLD®

MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



U.S. GOLD®

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD®

MASTER SYSTEM
GAME GEAR

U.S. GOLD®

JY ON your SEGA™

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

U.S. GOLD

MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME
GEAR

U.S. GOLD

Coming soon on
MASTER SYSTEM

U.S. GOLD

MASTER SYSTEM

U.S. GOLD

MASTER SYSTEM

U.S. GOLD

FROM

U.S. GOLD®

A SERIOUS EXPERIENCE

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366

OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd., All rights reserved. **WORLD C. LEADER BOARD:** WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. **PAPER BOY:** © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **INDY:** TM & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL). Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. **STRIDER 2:** © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. **GODFATHER:** TM and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures. U.S.Gold authorised user. **OUT RUN:** OUT RUN EUROPA ™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. **HEROES:** © 1988, 1991 TSR, Inc., © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., and used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved.**GAUNTLET:** GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **IMPOSSIBLE MISSION:** © 1990 EPYX, INC. All rights reserved. **SUPER KICK OFF** © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

GAME BOY	60
SUPER FAMICOM	64
MEGADRIVE	66
SUPER NINTENDO	68
PC ENGINE	80
NEO GEO	82
SUPER NES	118
MASTER SYSTEM	129
GAME GEAR	132
LYNX	140
NES	144

DEUX SUPER CONCOURS Deux chances de gagner des Neo Geo dans ce numéro !

3615 TC PLUS

Gagnez une Super Nintendo et 10 jeux de votre choix sur le service Minitel de Consoles+.

Attention : le seul service Minitel, garanti 100% délire, de Consoles+ est le 36.15 TCPLUS

MICRO KID'S TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

Retrouvez les tests frappés du logo "On en parle dans Micro Kid's" dans votre émission préférée.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ANOTHER WORLD (SNIN)	22	BEAST (L)	140
AQUATIC GAMES (MD)	92	SIDE POCKET (MD)	98
BEST OF THE BEST (SNES)	118	SPIDERMAN (GG)	136
BLACK HOLE ASSAULT (MD)	122	SPIDERMAN 2 (GB)	146
DUNGEONS & DRAGONS (MD)	72	SPINDIZZY WORLDS (SFC)	116
DYNABLASTER (NES)	144	STREETS OF RAGE 2 (MD)	20
FINAL FIGHT (MCD)	18	SUPER MARIO KART (SFC)	64
GAUNTLET (MD)	26	SUPER MARIOLAND 2 (GB)	60
GOLDEN FIGHTER (SFC)	90	SUPER MONACO GP 2 (GG)	142
GREENDOG (MD)	86	SUPER PANG (SFC)	106
HUDSON HAWK (GB)	138	SUPER PROBOTECTOR (SNIN)	68
JAKI CRUSH (SFC)	16	SUPER SPACE INVADERS (GG)	132
JUNKER'S HIGH (MD)	114	TALMIT'S ADVENTURE (MD)	88
KIKIKATAI (SFC)	12	TATSUJIN (PCE)	80
MICKEY MOUSE (SFC)	94	TEAM USA (MD)	66
NHLPA HOCKEY 93 (MD)	104	THE KICK BOXING (PCE CD)	120
PAC MANIA (MD)	124	THE SIMPSON'S (SMS)	134
PITFIGHTER (SMS)	129	TMNT (MD)	10
PRINCE OF PERSIA (GG)	148	TRIVIAL PURSUIT (SMS)	130
RANMA 1/2 (SFC)	14	VALKEN (SFC)	76
RUSHING BEAT RUN (SFC)	100	WIMBLEDON (GG)	143
SHADOW OF THE		WORLD HEROES (NG)	82

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

SPECIAL JAPON — 10

Découvrez les Tortues Ninja et Streets of Rage 2 sur MD, Another World et Ranma 1/2 sur SFC.

MEGADRIVE/SUPER NINTENDO : SUPER COMPARATIF — 30

Attention, le moment du choix final approche. Et s'il valait mieux acheter une Neo Geo ou une Combo ?

ACHETER A L'ETRANGER — 32

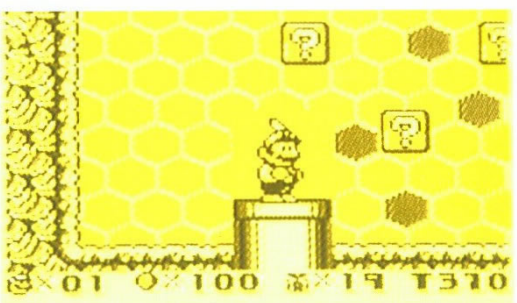
Dossier : est-il intéressant d'acheter une console ou des jeux à l'étranger ? Consoles+ vous répond.

VIRGIN DEVOILE SES NOUVEAUX TITRES — 40

Muhammad Ali et Global Gladiators arrivent sur MD!

LA CONSOLE COMBO — 42

Une vraie borne d'arcade à domicile et la présentation de Atomic Robo Kid.



Test somptueux de Super Marioland 2 sur GB. (pages 60 à 63)

LE SUPERGAMES SHOW 92 — 48

Rejoignez la première équipe de France de jeux vidéo!

CONCOURS DE SCENARIOS — 50

Jack Lang récompense les lauréats du concours de scénarios.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : World Heroes, Hudson Hawk, Hook, Shadow of the Beast, Battletank, Game Watch Mario Bros, Golden Fighter, Remote Control Paddle Sega.

SHOT AGAIN : Spindizzy Worlds, Super Pang.

CHRONOGAMES : Double Dragon 3, Spiderman 2, Greendog, Side Pocket.

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

NEWS 52

Ce que les branchés du paddle doivent absolument savoir se trouve dans cette rubrique.

DEUX NOUVEAUX SUPER MARIO ! 60

Tests exclusifs: Super Marioland sur GB et Super Mario Kart sur SFC.

LES TESTS 16 BITS 64

Mickey Mouse est l'un des nombreux titres étonnants sur Super Famicom présentés dans ce numéro.

Le nouveau hit de Capcom s'appelle Mickey Mouse et c'est sur SFC. (pages 94 à 97)

LES TESTS 8 BITS 129

Les portables font fort avec Shadow of the Beast sur Lynx et Prince of Persia sur GG.

THE KILLER 152

Ça va chauffer ! Celui que vous attendiez tous, The Killer, commence à assassiner les mauvais jeux.

ENQUETE 156

Vous aimez que Consoles+ vous offre des pin's ? Faites-le savoir avec cette page enquête.

COURRIER 160

Wieklen toujours aussi déchaîné (et petit) répond à votre courrier passionné.

LES P.A. 168

Elle vend, elle achète, elle échange, elle crée un club. Les filles jouent aussi.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, vous, lecteur de Consoles+, pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier. Attention ! la Hot-Line sera fermée pendant la durée du Supergames Show.

Le monde des jeux vidéo est parfois cruel et sans pitié! Je viens de passer un mois d'octobre horrible! Au début du mois, j'ai été invité par Virgin Games à participer à leur séminaire annuel, qui avait lieu cette année à Palm Beach, Etats-Unis. A cette époque de l'année, la température ambiante en Floride avoisine les 30° C, et le taux d'humidité dans l'air est supérieur à 50%. Atmosphère étouffante... Il était convenu que les quelque cent soixante invités de l'éditeur anglais seraient opposés dans des tournois de golf et de tennis: un 18 trous pour les personnalités américaines et un tournoi de double pour les Européens. Etant donné la faiblesse de mon revers à deux mains et le manque de précision de mon coup droit, plus ajusté à une table de ping-pong qu'à un court de terre battue, c'est avec une certaine décontraction que j'abordai mon premier match... Que je pensais être aussi le dernier. Ce que je ne savais pas, c'est qu'il me faudrait jouer six petits matchs d'affilée en changeant six fois de partenaire... Cette formule permettait ainsi aux plus mauvais joueurs de faire équipe avec de véritables as de la balle jaune... Et Robby de se retrouver pour son quatrième duel en paire avec Virginia Wade. Je jouai alors aux côtés d'une Britannique qui avait remporté une fois Wimbledon, l'open d'Australie, les Internationaux de France à Roland-Garros, et trois fois l'US Open, le tout entre 1968 et 1977. Là, ça a été une véritable révélation! J'oubliai totalement mes angoisses et me découvrit un certain talent pour aligner (à peu près une fois sur dix, mais cela constituait un remarquable progrès) mes adversaires à contre-pied, grâce à un coup droit décroisé le long de la ligne. C'est donc après six heures de tournoi, et alors que je commençais à me trouver bon, que je me suis aperçu que j'avais totalement négligé la présence d'un soleil de plomb dans le ciel de Palm Beach. C'est un Robby rouge écrevisse qui se vit remettre un trophée d'une valeur inestimable (une photo encadrée et dédicacée par Virginia, qui pose en ma compagnie, raquettes à la main) pour avoir terminé à la dixième place du tournoi. Le retour vers la France fut dur: les coups de soleil sur les jambes m'ont empêché de trouver une position confortable tout au long des huit heures qu'a duré le vol de Miami à Paris. Oublions la crise de rire générale que provoqua mon nouveau teint lors de mon retour à la rédaction de Consoles+... C'est avec un coussin sous les jambes et sous une épaisse couche de crème pour apaiser mes brûlures que j'ai dû travailler à la conception de ce somptueux numéro du mois de novembre de votre magazine préféré. J'espère que vous comprendrez maintenant que la vie d'un journaliste spécialisé en jeux vidéo n'est pas toujours rose, et qu'elle fut même rouge écarlate pour moi durant ce mois d'octobre.

Robby

EDITO

PC ENGINE :

COTÉ JEU L'HIVER S'ANNONCE TRES CHAUD...

Avec des Hits futurs

FALCON

La 1ère Simulation 3D sur console.

SHERLOCK HOLMES

1er jeu d'aventure interactif sur CD

PC KID III,

Celui qu'on attendait tous...

Des titres canons de 149*F À 199*F

POMPING WORLD

Agréable et surprenant voyage à travers le monde mais attention à certaines boules...

RABIO LEPUS

Devenez le lapin le plus rapide pour sauver le roi d'Honey Land.

SALAMANDER

Dans la lignée de Gradius Un superbe shoot'em up.

PARASOL STAR II

Des décors très colorés pour le monde de Bubble Bobble qui se protège toujours de son parapluie.

DORAMON NOBITA

Le chat Doramon sauvera-t-il ses amis perdus dans les pages d'un livre et agressés par les nombreuses illusrations...Délirant !

POWER ELEVEN

Un superbe foot où les joueurs ont un niveau d'hyperénergie !!! N'hésitez pas !

Et 5 packs géniaux de 219 F* à 499 F*...

VOLUME 2 — 219 F*

CYBER CORE

Survol de paysages préhistoriques pour un shoot exceptionnel, scrolling vertical et latéral.

GOMOLA SPEED

Gros ver de terre, vous devez parcourir un labyrinthe parsemé d'obstacles et d'ennemis. Terrifiant !

KLAX

Pas si facile de faire un Klax ! Il vous faudra construire sans relâche. Mais vous aimerez !

FOU

PC ENGINE COLLECTION

VOLUME 4 — 499 F*

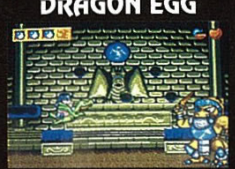
DRAGON SPIRIT

Huit mondes sauvages à découvrir. Méfiance, même les arbres peuvent vous poursuivre !

DRAGON SABER

La suite de dragon Spirit ne déçoit pas et les ennemis sont coriaces... Ce shoot them-up peut se jouer à deux.

DRAGON EGG



Récoltez de l'argent et faites du dragon votre meilleur allié pour combattre vos ennemis.

LE NEC PLUS ULTRA

INCROYABLE

Baisse des prix sur la célèbre PC ENGINE GT, "la rolls des portables"

CONSOLE PORTABLE 16 BITS, 256 COULEURS

~~2490~~ F* 1490 F*!
GT + 1 JEU

Sciences et Vie High-Tech :
"La GT est de loin , l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One :
"La GT reste la star des consoles portables. La plus belle...Bref, la plus classe."

DELIRANT

La PC ENGINE DUO, n'hésite pas à faire le saut et réussit sa descente !

~~3790~~ F* 2190 F*!
DUO + UN JEU SCD 2490 F*
PLUS DE 50 TITRES DISPONIBLES...

CONSOLE CARTOUCHE +CD-ROM
LECTEUR DE CARTOUCHES 8/16 BITS
LECTEUR CD-ROM NEC 3.0
LECTEUR DE CD AUDIO

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

* PRIX PUBLIC GENERALEMENT CONSTATE

IMPORTE PAR SODIPENG

SODIPENG 3615

SHADOW OF THE B

Fais ta prière!

BEAST

Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	**CASINO**
HOCKEY	**HYDRA**
KUNG FOOD	**RAMPART**
STEEL TALONS	**SHADOW OF THE BEAST**

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

KONAMI - MD

DEC

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® THE HYPERSTONE HEIST

Ça y est! C'est plus qu'officiel! Konami passe dans le camp de la Megadrive. Trahison pour les uns, ouverture pour les autres, les premiers jeux de Konami pour Megadrive font beaucoup parler d'eux au pays du Soleil-Levant. Jusqu'ici, cet éditeur, qui compte parmi les plus importants du Japon, ne travaillait que pour les consoles Nintendo (et NEC). Devant l'orientation des marchés américain et européen, Konami a dû changer son fusil d'épaule, au risque d'avoir désormais des relations un peu tendues avec Nintendo.

Certes, l'accord a été négocié, et l'on remarquera notamment que si la version de TMNT sur MD est très, très proche de la conversion pour SFC, elle en diffère suffisamment pour qu'on ne puisse parler d'un même jeu sur deux machines rivales!

Par exemple, dans cette version aussi, Shredder s'est emparé de la statue de la Liberté, mais ce n'est plus grâce à sa machine à voyager dans le temps qu'il tente d'échapper aux tortues! Il est question cette fois-ci de faille spatio-temporelle et de dimension X!

A part ces petites variations de scénario, le maniement des tortues est identique à celui de la version SFC, y compris en ce qui concerne les projections des sbires de Shredder. De même, deux joueurs peuvent participer à l'aventure en choisissant la bestiole de leur choix: Michel Angelo, Leonardo, Raphael ou Donatello!

Le retour des quatre tortues; toujours aussi mutantes et toujours aussi versées dans les arts martiaux.

En mode deux joueurs, chacun d'entre eux contrôle une de ces charmantes bestioles.

Shredder devant la statue de la Liberté dont il s'est emparé. Quand on sait que la statue est un présent de la France aux USA, on comprend que les TMNT n'aient pu rester impassibles devant un crime aussi odieux!

Il faut vraiment être une tortue mutante et vivre dans les égouts pour faire dans ce genre d'endroit un pas glissé dans les jambes de son adversaire afin de le déséquilibrer.

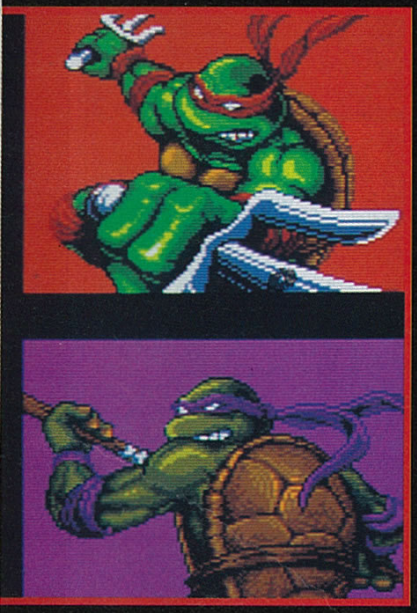
Un bonus-pizza.

L'attaque des clowns-robots.

LE JAPON EN DIRECT

Les TMNT écoutent le message pirate de Shredder à la TV.

Le ninja bleu avec son sabre s'apprête à vous sauter dessus. Vite, il est encore temps de réagir!



Cette espèce de crocodile mutant répond au doux nom de L. Head, et c'est un boss de fin de niveau.

On trouve de tout dans ces égouts, même des monstres d'Alien qui se sont trompés de cartouche!

Un bonus-bombe, qui vous transforme en une toupie furieuse et efficace.

KIKIKATAI

SFC

DEC

Sayo San et son compagnon de jeu, le raton laveur, affrontent une épreuve dont dépend l'avenir de leur village. En plein Japon médiéval, un mystérieux sorcier a réussi à faire revivre et à contrôler les esprits ainsi que des démons issus tout droit de l'enfer. Ils pullulent déjà dans l'enceinte du temple et menacent de poursuivre leur conquête! Incarnant l'un des deux personnages, ou les deux si vous jouez avec un ami, vous vous lancez dans l'aventure. Objectif: sauver le monde!

Vous projetez sur vos adversaires des plaquettes de bois portant des inscriptions rituelles, ou des feuilles de bambou si vous incarnez le raton laveur. Au fur et à mesure que vous remplissez votre mission, à savoir renvoyer dans les limbes les différentes créatures cauchemardesques, vous bénéficierez de bonus vous permettant de lutter avec plus d'efficacité.

Possesseurs d'une Super Famicom et affolés de la gâchette, le jour de gloire arrivera en décembre. Et n'oubliez pas qu'un bon fantôme est... un fantôme mort!

La boîte sur votre droite renferme un bonus.

Méfiance: ces deux lampes de pierre ne sont pas aussi innocentes qu'elles en ont l'air.

La pluie commence à tomber: c'est le moment préféré par les morts vivants pour passer à l'attaque!

Poursuivi par les singes, vous vous ruez vers un abri plus sûr, tout en projetant vos petites plaquettes.

Protégé par une sorte d'écran mauve, vous affrontez un boss de milieu de niveau.

LUDI GAMES

BIENVENUE DANS LE MONDE DE POPULOUS POUR LA SUPER NINTENDO.

Le MONDE VOUS APPARTIENT...

Voulez-vous devenir le Dieu des dieux ? Faites preuve de courage et faites fonctionner vos méninges en mettant sur pied des plans de bataille pour conquérir plus de 989 mondes. Surveillez de très prés votre peuple et votre monde. Combattez plusieurs démons en faisant des miracles. Unifiez votre peuple et faites les dominer le monde.

Dans Populous Super Nintendo, 10 mondes supplémentaires ont été ajoutés aux 4 originaux. Maintenant à vous d'essayer !

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

Distribué par
Guillemot International - BP 2 -
56200 La Gacilly

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System TM, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

RANMA 1/2

SFC
DEC

Cette cartouche est la seconde des aventures de Ranma 1/2 sur Super Famicom. Comme la première, elle est tirée d'un "anime" (dessin animé) très célèbre au Japon. Elle met en scène des personnages dont le point commun est la maîtrise d'un art martial. Certains sont particulièrement loufoques, et projettent les objets les plus hétéroclites sur leurs adversaires.

Le jeu, d'un concept proche de celui de Street Fighter II, consiste en une série de duels contre différents adversaires. Vous bénéficiez d'une multitude de coups pour remporter la victoire: coups de pied, de poing, balayage, coups de pied sautés, projection, technique spéciale...

En haut de l'écran, un "thermomètre" montre l'état des forces de chaque combattant. Les combats s'effectuent en plusieurs rounds. Vous pouvez choisir votre adversaire pour chaque combat. Il est même possible de jouer avec un ami en choisissant le même personnage (Okane contre Okane par exemple).

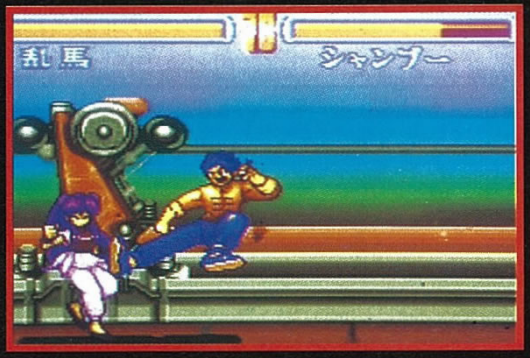
Ces différents adversaires vous attendent de pied ferme.

Méfiez-vous du panda: sous son air bonhomme de gros nounours en peluche se cache un redoutable combattant.

Et une petite pirouette pour surprendre l'adversaire!

Ne vous laissez pas distraire par les cris et les encouragements du public.

Lui a-t-on dit qu'on ne frappe pas une fille, même avec une rose?



ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »

EXCEPTIONNEL !

- CONSOLE 60 Hz - STEREO
- 2 JOYSTICKS "QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR PAR PLAYER.
- LIVREE AVEC ALIMENTATION ET CABLE PERITEL
- ACCEPTE TOUTES LES CARTES "JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX . 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS !

JAKI CRUSH

SFC DEC

Jaki Crush se veut la suite du célèbre Devil Crush que Compile avait réalisé pour Naxat il y quelque temps déjà. Il s'agit donc d'une simulation de flipper, bénéficiant d'animations dans tous les sens. Chaque niveau possède un décor propre. La table du flipper est encombrée de petits monstres qui se baladent et qui gênent par leur présence les rebonds savamment calculés de votre bille. Sous les assauts répétés de cette dernière, le décor se modifie. Des plots laissent échapper des créatures qui se mettent à grouiller, ajoutant à l'anarchie ambiante. Un mur défoncé peut livrer de curieux secrets. Des espèces de boss sont à abattre par des coups répétés. Certains endroits spéciaux, lorsqu'ils sont atteints par la boule, donnent accès à un bonus-niveau... Ceux-ci sont assez nombreux et viennent rompre la monotonie habituelle des flippers.

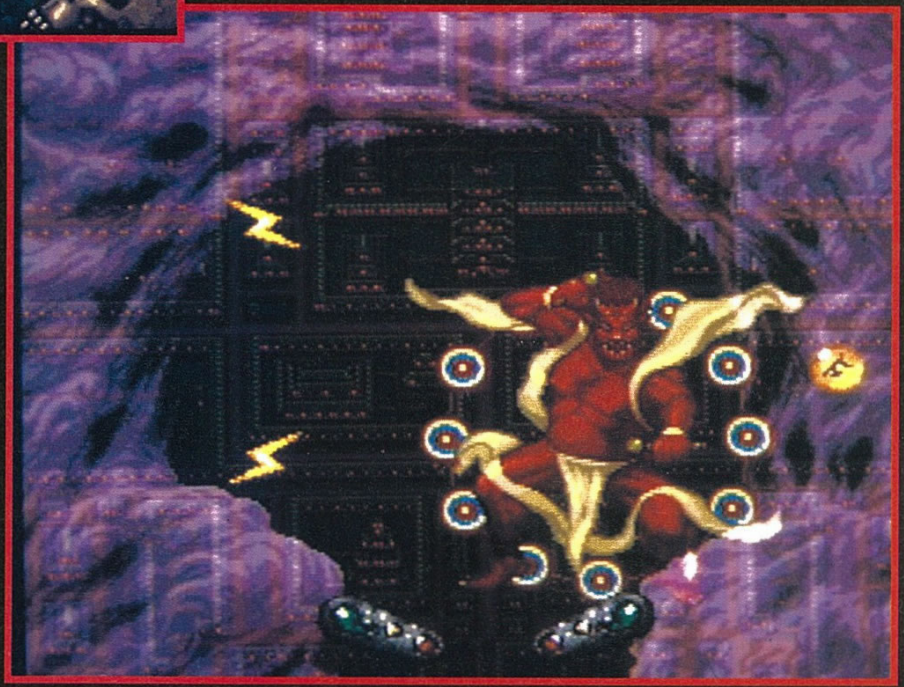
Il est possible à tout moment de faire apparaître ou de masquer une fenêtre d'information, en haut de l'écran, qui donne les scores. Deux joueurs peuvent se lancer un défi et s'affronter pour le meilleur score.

Un décor franchement macabre et démoniaque vous attend.

Visez la gaule du diable violet et vous aurez droit à une surprise!

Un des multiples boss que vous rencontrerez lorsque votre bille ira se loger dans des endroits bizarres.

Plus que deux petits obstacles en forme de glaçon à dégommer et c'est gagné!



PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance

SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)

SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC

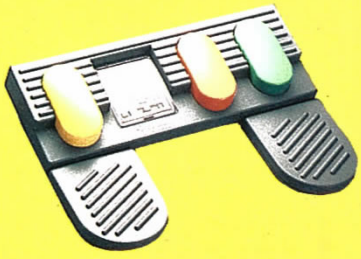
PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA

SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmble pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG



SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits

SV 333* MEGASTAR NINTENDO

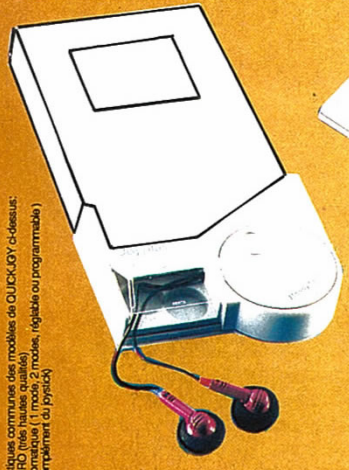
SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

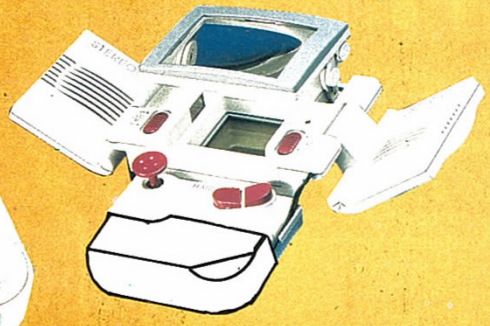
Le MUST sur console NINTENDO

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)





SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable.
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER.....
(adaptable sur GAME BOY)

SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

AudioSonic

SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

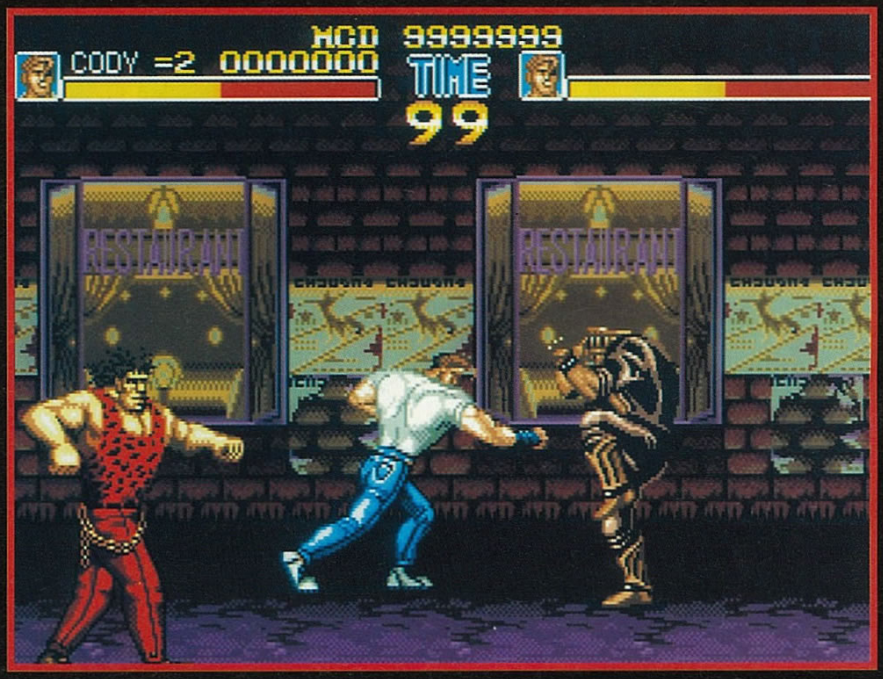
* Disponible en septembre 1992 + de 30 modèles à cette date.

NOTA: Caractéristiques communes des modèles de QUICKJOY ci-dessus:
Micro switches PRO (très hautes qualités)
Tir manuel ou automatique (1 mode, 2 modes, réglable ou programmable)
(sauf footpedal, complément du joystick)

AMIGA, ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA SONT DES MARQUES ET MODELES DEPOSES. GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSE DE NINTENDO AMERICA, INC.

SEGA - MCD

DEC



Le gros en rouge, je l'ai repéré: il travaille maintenant comme fausse femme de ménage/vrai espion pour le compte de Nintendo! C'est un sadique: il adore me tirer les cheveux tout en faisant semblant de m'aider à passer le balai.

En s'y prenant mieux, Guy aurait pu récupérer un katana!

FINA

Je sais, je vous ai déjà parlé de ce titre dans un précédent numéro. Mais je reviens dessus pour deux raisons. La première est qu'il s'annonce comme l'un des grands jeux de cette fin d'année. La seconde est que les photos que j'avais montrées la dernière fois provenaient d'une version de développement peu avancée. On pouvait voir comment les programmeurs conçoivent un jeu, avec notamment la façon de regrouper sur un écran les différentes positions du sprite d'un personnage. Mais en ce qui concerne la version MCD, les écrans n'étaient peut-être pas assez nombreux.

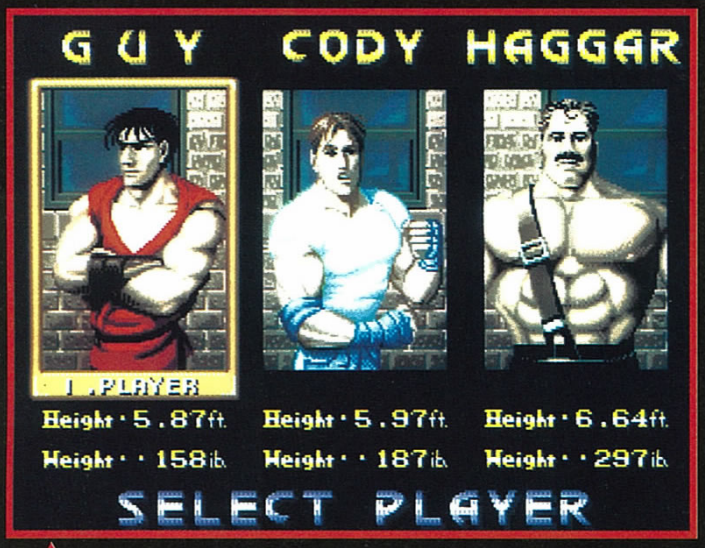
Rassurez-vous, heureux lecteurs, la banane jaune ne vous oublie pas!

Voici les derniers écrans conçus par l'équipe de développement, directement de Sega chez vous par l'intermédiaire du fabulerbe (fabuleux et superbe!) Consoles+! Grâce à un système ingénieux, à chaque fois qu'un graphiste a fini un écran de sprites ou qu'un niveau est terminé, j'en ai une copie. Tout d'abord, je me déguise tous les jours en femme de ménage et je furète dans les locaux, l'air de rien, en sifflotant "j'ai du bon tabac dans ma peau de banane" pour brouiller les pistes. Je fais bien évidemment les poubelles des équipes de développement. Et c'est une tâche ingrate car je suis en compétition avec les espions ninjas envoyés par Nintendo pour tout connaître des derniers projets de développement de Sega. Ils sont tous ceinture quelque chose de sumo et passent leur temps à me donner des coups en douce, et ça fait drôlement mal! Mais qu'est-ce qu'on ne ferait pas à Consoles+ pour vous, lecteurs!

Ils sont aussi déguisés en femmes de ménage. Ce qui fait que, certains jours, il y a plus de femmes de ménage que de programmeurs dans les locaux: il y a les vrais femmes de ménage, les fausses femmes de ménage de Nintendo, les fausses femmes de ménage du KGB et de la CIA qui se sont trompées d'étage, et moi! On se croirait à un congrès de femmes de ménage!

Quand j'arrive à surprendre une conversation ou à trouver dans une poubelle une preuve manifeste qu'un niveau va être bientôt fini, je passe à la phase deux de mon plan. J'ai loué un placard à balais (normal pour une femme de ménage!) dans l'immeuble d'en face. J'observe à la jumelle les écrans des programmeurs et les redessine fidèlement à la main, pixel après pixel.

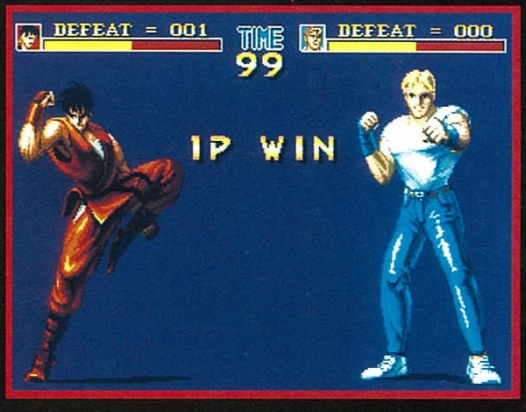
Bon, il va être l'heure d'y retourner. Je noue mon fichu, je prends mon cabas et j'y repars!



Contrairement à la première version SFC de Final Fight, on a le choix entre les trois héros du jeu original.

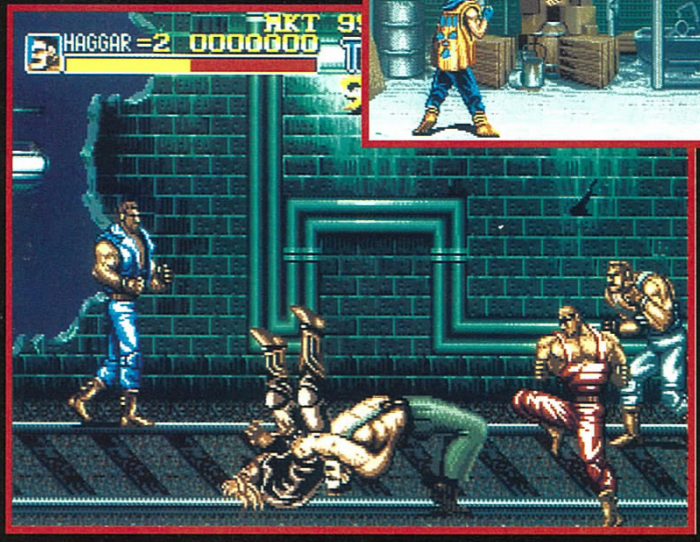
Cody dans ses (bonnes) œuvres.

Il n'en restera qu'un!



L FIGHT

La traditionnelle station de métro, celle qu'on retrouve dans chaque jeu de baston, avec ses tags et ses punks!



Haggar, le roi de la lutte gréco-romaine, en pleine action.

Ouh! Ça doit faire mal, ça!

DU DEGRE DE FRUSTRATION DES JOUEURS LORSQU'IL N'Y A PAS DE MODE "DEUX JOUEURS"

Lors de mes séances hebdomadaires de nettoyage-espionnage chez Sega, je suis tombé sur le compte-rendu d'une réunion qui s'est tenue récemment. D'après ces informations, Sega nage en pleine interrogation existentielle en ce moment. La version "un joueur" de Final Fight MCD serait bien avancée mais ils ne savent toujours pas s'ils vont rajouter une version "deux joueurs". L'avantage d'une telle version est bien entendu d'éviter les critiques des joueurs, marris de ne pouvoir aller exterminer la vermine en compagnie de leur meilleur ami, et qui concluront que Final Fight sans mode "deux joueurs", c'est comme Street Fighter II à un joueur, ou sans Ken! Le problème est qu'une version "deux joueurs" demandera plus de temps et risque donc de faire manquer l'échéance de Noël; de plus, elle est techniquement plus difficile à réaliser. A l'heure où j'écris ces lignes, il semble qu'aucune décision n'ait encore été prise.

STREETS O

SEGA - MD
NOV

Les uppercuts d'Axel sont puissants. Ici, il refoule trois voyous d'un seul coup de poing!

Alors que Street Fighter II déchaîne les passions sur Super Nintendo, Sega annonce pour le mois de novembre la sortie d'une nouvelle mouture de Streets of Rage. Histoire de ne pas laisser Nintendo et Capcom seuls sur le marché des jeux de baston, voici donc Streets of Rage 2 sur Megadrive. Devinette: supposons que Nintendo édite un jeu appelé My Sister's Hand ("la main de ma sœur".) A votre avis, comment s'appellerait le jeu équivalent chez Sega?

Bref, ce beat-them-up — ou jeu de baffes, comme l'appelle Robby — se veut le concurrent direct du hit de Capcom. Il s'agit en fait d'un jeu plus proche d'un bon Double Dragon où deux amis peuvent évoluer de concert dans des rues mal famées pour donner une correction aux voyous du quartier. Axel le beau blond, Blaze la brune sulfureuse, Max la grosse brute et Eddie (alias Albertville) le smurfeur endiablé sont les quatre bastonneurs que vous pourrez choisir en fonction de leurs méthodes de combat.

Nous vous laissons juger de la qualité des écrans et de la taille des personnages de cette version présentée (qui n'était pas encore définitive). Les bandes sonores, signées

Blaze et Axel font le ménage à coups de barre à mine.

Max à la rescousse avec une barre à mine. Tous les coups sont permis.

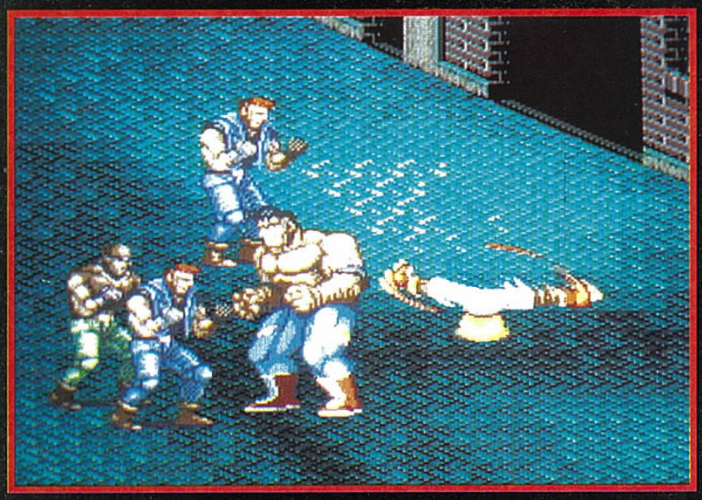
OF RAGE 2

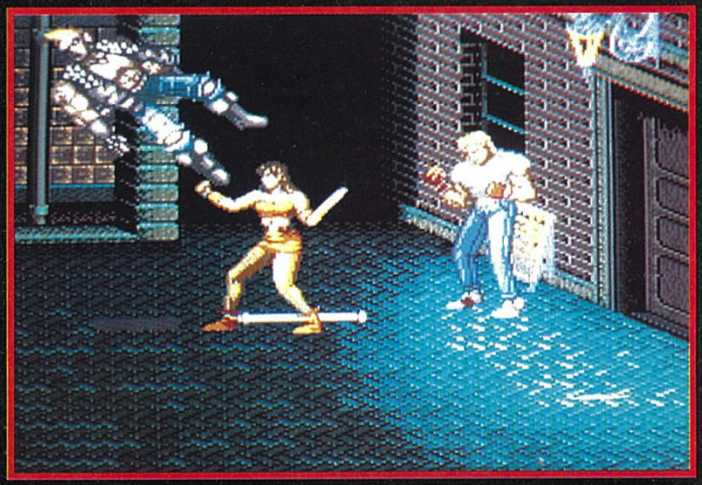
LE JAPON EN DIRECT

Yuzo Koshiro — à qui nous devons les meilleures compositions sur Megadrive — , sont toutes très bonnes. La sortie officielle est prévue pour ce mois de novembre sur Megadrive et devrait rapidement débarquer sur Game Gear. Test complet dès-incés-sapeu-soument.

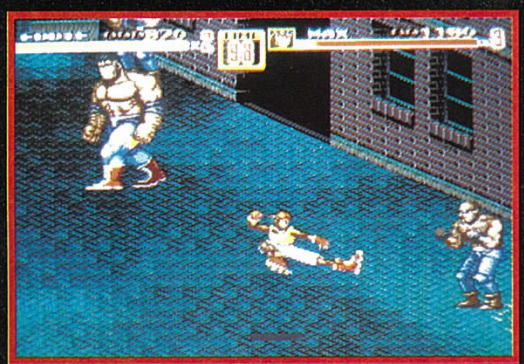
Vous remarquerez que c'est le mode deux joueurs qui nous a le plus amusé.

Une démonstration de smurf par Eddie, qui s'avère très efficace pour faire le ménage autour de lui.





A votre avis, les shoes d'Eddie sont des Reebok ou des Nike?



Blaze règle son compte à un "keupon" à coups de cran d'arrêt.

Explication dans un bar. Blaze essaie de ramener une péripatéticienne dans le droit chemin.

"Attention! Axel, tu vas te ramasser un coup en traître..."

VERSION

Streets of Rage sera également disponible sur Game Gear et devrait constituer le meilleur beat-them-up sur la portable de Sega.

PREVIEW

SUPER NINTENDO

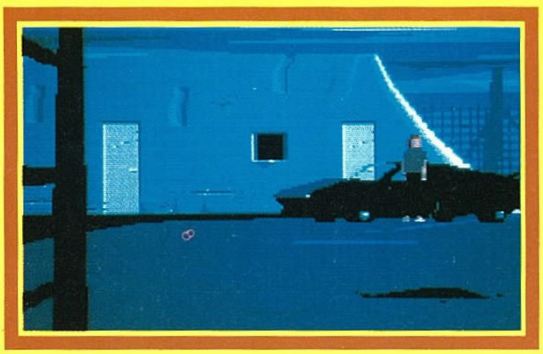
DELPHINE SOFTWARE

W

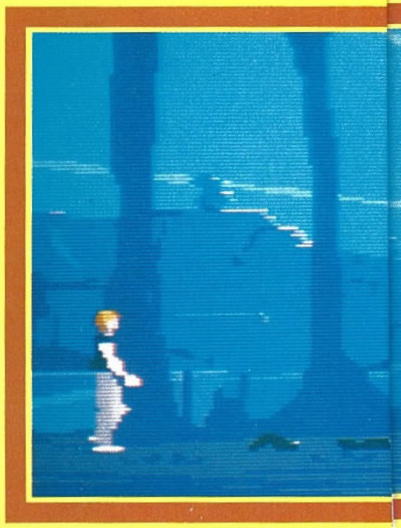
Eric Chahi, le concepteur d'Another World, était loin de penser, voilà un an, que son jeu allait faire le tour du monde des micros et des consoles. Son Another World est devenu, en quelques semaines, LA référence dans le domaine aventure/action. Il a su imposer un style de programmation très personnel, mis au service d'une animation incroyablement souple et de graphismes renversants, à base de polygones pleins. La Super Nintendo est la première console à accueillir ce monument ludique en son sein. Le résultat promet d'être étincelant!

Lester Knight Chaykin, jeune physicien, se retrouve dans un monde parallèle à la suite d'un "coup" de foudre. Celle-ci, en effet, s'est abattue sur ses appareils expérimentaux. Une fois ses esprits revenus, il part à la découverte de son nouvel univers. A partir de cet instant, il n'aura plus une seconde de repos. Un monstre digne des films d'épouvante, sorte de gros lion aux yeux rougis par la haine, vous pourchasse jusqu'à ce que vous parveniez à atteindre le bord d'une falaise. Vous avez échappé aux griffes de la bête pour retomber dans celles d'humains agressifs. Pour retrouver votre "Home Sweet Home", vous devrez libérer les prisonniers qui, comme vous, ont été propulsés dans ce monde inhospitalier. Comme moyen de défense, Lester se sert de ses pieds et du pistolet trouvé au début du jeu. Cette arme lance des rayons laser puissants qui servent aussi à se protéger des tirs ennemis. La réflexion fait aussi partie du jeu. Certains passages s'ouvriront si vous actionnez le bon interrupteur.

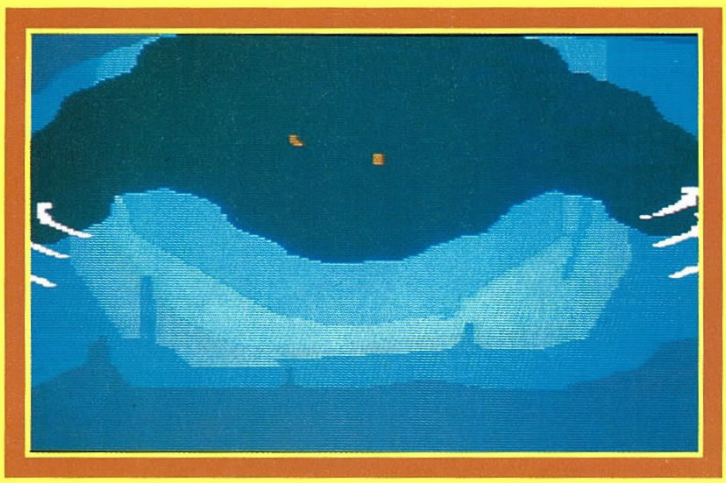
Par rapport à la version originale, plusieurs niveaux ont été ajoutés. Comme dans la prochaine adaptation sur CD-Rom, le scénario a été renforcé et des scènes inédites ont été intégrées. Il faudra attendre le mois de novembre pour jouer à Another World sur Super Nintendo.



Dans la version Super Nintendo, on retrouve la superbe introduction du jeu micro. Le héros arrive à son laboratoire à bord d'une belle voiture de course.



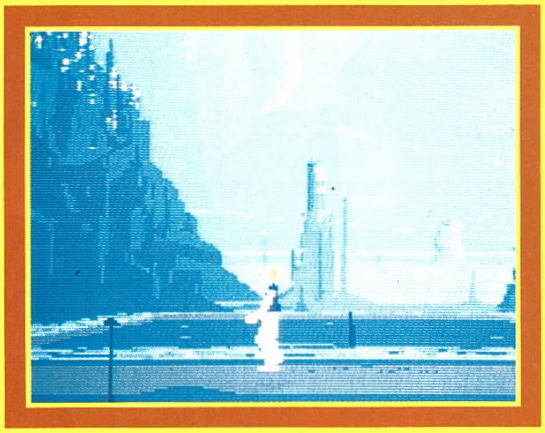
Ces chenilles ont l'air inoffensif. Pourtant, elles sont redoutables et leur "morsure" signifie la mort du joueur. Un coup de pied bien placé et elles disparaîtront à jamais.



Gentille la bébête! Mais il ne faut pas l'approcher de trop près! Gare à l'atterrissage.

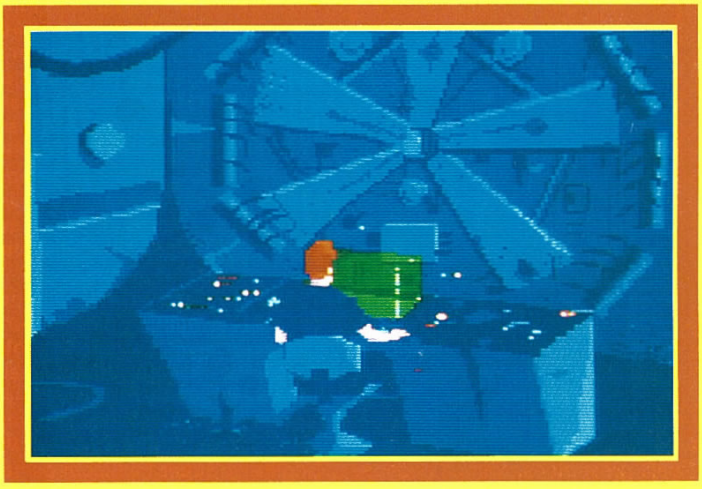
ANOTHER WORLD

PREVIEW

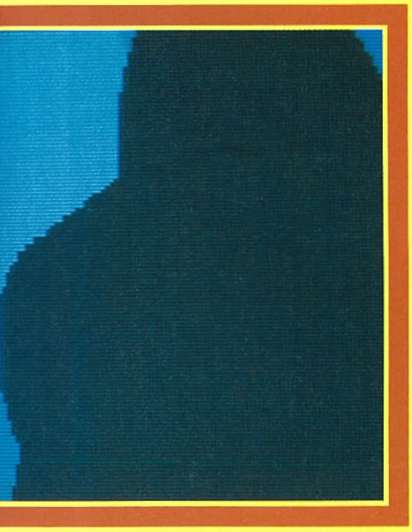


Vous venez d'émerger d'un bassin. L'exploration peut commencer. Dirigez-vous vers la droite...

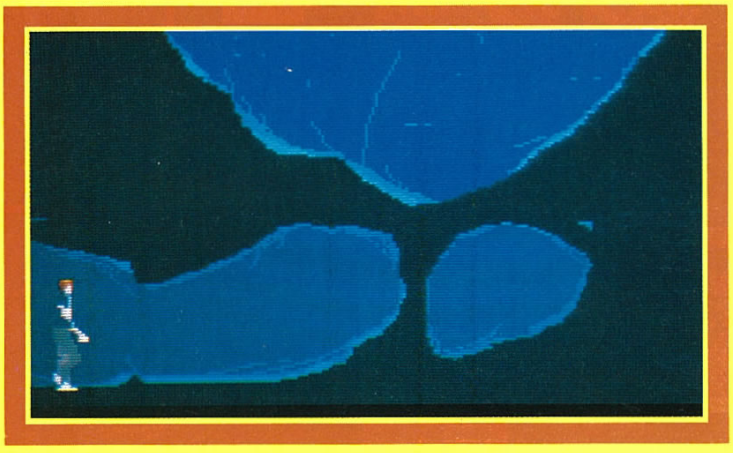
Assis tranquillement à votre table de travail, vous êtes à mille lieues de penser que, dans quelques secondes, vous allez être propulsé dans une autre dimension.



Another World n'est pas seulement un jeu d'action doté d'une animation spectaculaire. Une grande partie est consacrée également à la réflexion et à la découverte.



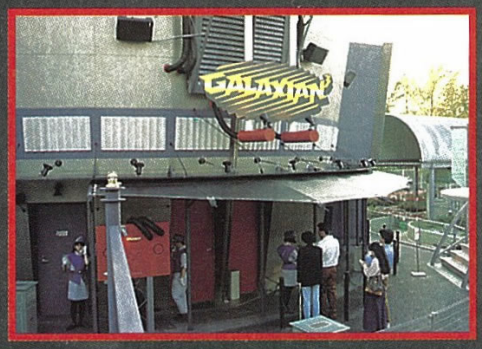
"Hello Boy. Mon nom est Lester Knight Chaykin. Et vous?" La technique des graphismes est basée sur un système original qui combine les avantages de la 3D vectorielle classique et des graphismes en bitmap. Du travail de pro.



LE JAPON EN DIRECT

NAMCO

Masaya Nakamura, le P-DG de Namco.



Le Galaxian, l'attraction la célèbre du parc.

Pac-Man, gros succès de l'histoire des jeux vidéo.

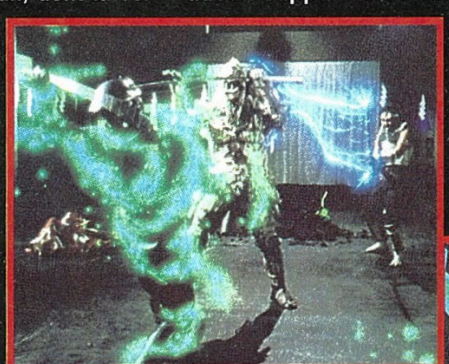
Namco est l'un des plus anciens acteurs du monde des jeux vidéo puisque sa fondation remonte à 1955. Comme la plupart des sociétés déjà présentées, Namco possède trois divisions distinctes.

La première conçoit des jeux d'arcade. C'est à elle que l'on doit des méga-hits comme Final Lap, Pole Position et surtout comme Star Blade et Driver's Eye, qui poussent la technique de l'animation polygonale jusque dans ses derniers retranchements! Parmi les deux mille personnes qu'emploie le groupe, trois cents ne font que travailler sur les techniques du futur qui permettront aux jeux d'être plus performants et réalistes.

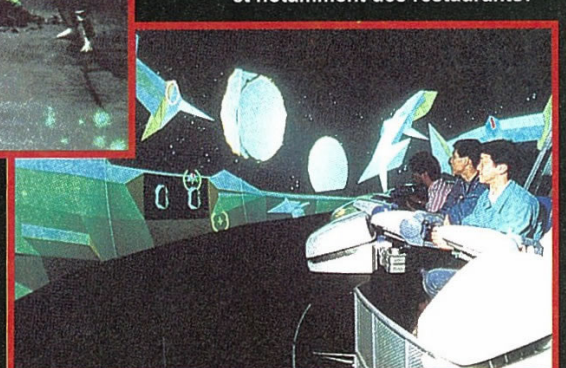
La deuxième division s'occupe de développer des versions des jeux d'arcade pour console. Namco travaille sur pratiquement tous les formats de consoles puisqu'on peut voir des versions Game Boy, Megadrive, PC Engine et Super Famicom de ses jeux. Parmi les conversions les plus célèbres, on ne peut pas ne pas citer Pac-Man, dont la version arcade date de 1982, ainsi que d'autres hits tels que Rolling Thunders, Splatterhouse ou Walkyrie...

Le troisième département gère le réseau de game centers que possède Namco. Actuellement, il en existe plus de quatre cents répartis au Japon, en Asie et aux USA. Namco s'est intéressé dès 1990 à l'Amérique. Après avoir fondé une filiale là-bas pour distribuer ses produits console, le groupe a acquis Atari Operation qui contrôle un réseau d'une quarantaine de centres d'arcade aux USA. Namco a d'autre part une filiale, Italian Tomato, qui gère une chaîne de restaurants italiens. Pourquoi un tel intérêt pour la cuisine italienne, qui semble à première vue n'avoir aucun rapport avec les jeux vidéo? Tout simplement parce que Namco, comme les autres grands constructeurs de machines de jeux d'arcade, s'est aperçu que les jeux des prochaines années, ceux qui feront appel aux images de synthèse et à la réalité virtuelle, risquent d'être gourmands en place. Or, au Japon, c'est la place qui coûte le plus cher. Les game centers n'occupent le plus souvent que deux ou trois étages d'un immeuble. C'est parfait pour placer des rangées de machines d'arcade telles qu'elles sont conçues actuellement, mais ce n'est pas suffisamment grand pour la prochaine génération. Le prix des terrains à Tokyo et dans les grandes villes japonaises interdit toute construction de grands centres de loisir. Aussi, ceux-ci doivent être relégués dans les banlieues. Et seules des compagnies comme Namco, Sega et Cie, qui brassent des milliards, peuvent se permettre de créer de tels parcs. Loin des villes, il faut prévoir tout un ensemble de facilités pour accueillir les joueurs, et notamment des restaurants!

La plupart des hits en arcade sont adaptés sur cartouches pour consoles.

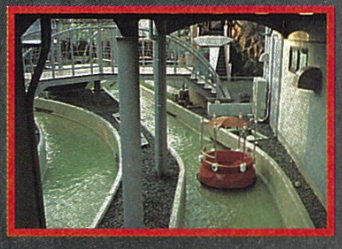


Les jeux du futur se préparent dès maintenant chez Namco.



Galaxian, l'ultime jeu d'arcade?

L'entrée du Wonder Eggs.



Un petit tour en bateau?

WONDER EGGS: LE CONCEPT DU PARC DE JEU SELON NAMCO

Wonder Eggs est le nom du premier parc d'attraction "new look" de Namco. Ouvert au printemps dernier, il se situe à une demi-heure de Tokyo. Conçu dans un style néo-gothico-fantastique, il propose des activités nombreuses et variées. Parmi celles-ci, vous pourrez trouver The Tower of Druaga, un remake du train fantôme et Future Coloseum, une course d'auto-tamponneuses. Mais les concepteurs ont innové un peu en rajoutant une sorte de canon-laser qui vous permet d'"allumer" la voiture que vous poursuivez. Des points sont décomptés à chaque fois que vous la percutez ou que vous la touchez avec votre blaster. Lorsque le crédit de points d'un véhicule atteint zéro, elle rejoint le centre de la piste pour s'immobiliser, mettant fin à votre partie. Carnival Arcade n'est autre qu'une grosse salle d'arcade dans laquelle vous pourrez essayer les dernières nouveautés sorties des laboratoires de Namco aussi bien que les petites merveilles des concurrents! Mobius Creek vous emmènera à bord de petits bateaux ronds sur un canal qui fait le tour du parc d'attraction. L'attraction la plus intéressante est un faux hôtel qu'on visite, l'Hotel Ghost . A l'intérieur, une multitude d'effets spéciaux et d'illusions d'optique créent une atmosphère étrange. Le plancher et les murs ne sont pas construits droit, donnant l'impression que le bâtiment est en train de s'affaisser! Enfin, l'attraction la plus marquante du Wonder Eggs reste le Galaxian. Imaginez une espèce de grande tour, pouvant accueillir plus de trente personnes. Au centre, un gros cylindre dans lequel se trouve l'ordinateur qui gère les animations polygonales en temps réel et le matériel de projection. Tout autour de ce cylindre, prennent place les consoles de tir des joueurs. En face d'eux se trouve le mur de la salle qui sert d'écran géant et, comme ce mur est cylindrique, les animations ont lieu sur un écran de 360°! Un vaisseau ennemi peut surgir devant vous, et si vos tirs le ratent, continuer pour faire le tour de la salle en passant devant les yeux des autres joueurs avant de repasser devant vous! Incroyable! Chaque joueur a un viseur et des rayons laser d'une couleur spécifique. L'ordinateur central prend en charge vos victoires pour vous attribuer un score et un grade. L'histoire reprend celle de Star Blade. Vous devrez pénétrer dans les défenses ennemies, traverser sa flotte galactique en évitant les tirs des croiseurs et ceux des intercepteurs, trouver votre chemin à travers un champ d'astéroïdes pour finalement exécuter une attaque au sol sur la planète de l'adversaire et pénétrer par un conduit d'aération jusqu'à l'ordinateur central de l'adversaire afin de le faire sauter!

Volusia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON
☎ 80 57 11 42 OU 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

DESERT STRIKE	429 frs
TOKI	429 frs
ALISIA DRAGOON	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
CADASH	429 frs
DV BASKETBALL	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
TAZMANIA	429 frs
TERMINATOR	**389 frs**
ALIEN 3	389 frs
GREENDOG	389 frs
SUPER HIGH IMPACT	389 frs
TEAM USA	389 frs
NHLPA HOCKEY	**389 frs**
WORLD TROPHY SOCCER	**429 frs**
SONIC 2	**429 frs**
MICKEY and DONALD	**429 frs**

SUPER NES

CONSOLE + 1 JEU	**1490 frs**
PILOTWINGS	490 frs
ADDAMS FAMILY	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
GHOULS'N GHOSTS	490 frs
ZELDA 3	490 frs
RUSHING BEAT	490 frs
NINJA TURTLES 4	490 frs
STREET FIGHTER 2	**590 frs**
ROBOCOP 3	**490 frs**
NCCA BASKETBALL	**490 frs**
DINOSAURS	**490 frs**
RACE DRIVEN	**490 frs**
WINGS 2	**490 frs**
AXELAY	**490 frs**
SUPER SCOPE	690 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	**1990 frs**
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs
ROBO ARMY	**790 frs**
TRASH RALLY	**790 frs**
EIGHT MAN	**790 frs**
SENGOKU	**790 frs**
FATAL FURY	990 frs
FOOTBALL FRENZY	990 frs
ANDRO DUNOS	1290 frs
LAST RESORT	1390 frs
WORLD HEROES	**1490 frs**
ART OF FIGHTING	**1490 frs**
SENGOKU 2	**1490 frs**
VIEW POINT	**1490 frs**
JOYSTICK	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE	**1490 frs**
ACTRAISERS	**290 frs**
AREA 88	**290 frs**
DARIUS TWIN	**290 frs**
LEMMINGS	**290 frs**
SUPER R.TYPE	**290 frs**
SUPER E.D.F	**390 frs**
SUPER VALIS	**390 frs**
THUNDER SPIRIT	**390 frs**
TOP RACER	**390 frs**
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SOULBLADER	590 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
PHALANX	590 frs
NINJA TURTLES	520 frs
MARIO KART	520 frs
SONIC BLASTMAN	520 frs
PRINCE OF PERSIA	520 frs
STREET FIGHTER 2	**690 frs**
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK CAPCOM	**690 frs**

BON DE COMMANDE C+ 14

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Tél. : .....

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix
❒ Chèque ❒ Contre-remboursement ❒ Mandat (+ 35 Frs) **Total :**		

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

GAUNTLET

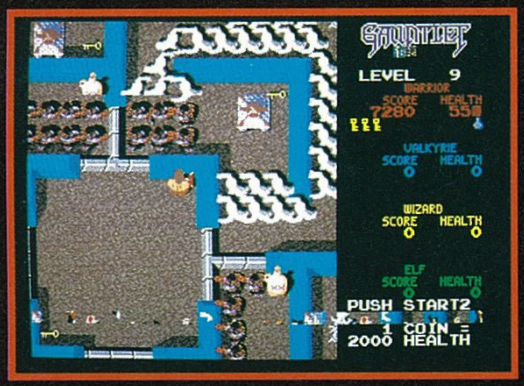
Tengen • MD

JANV

Un dinosaure des jeux vidéo fait son apparition dans le royaume des cartouches! Ce jeu d'Atari, qui a remporté un franc succès il y a quelques années, a été converti sur la quasi-totalité des ordinateurs. Dans ce jeu mythique, vous incarnez un aventurier qui doit affronter les multiples dangers que recèle un donjon mystérieux. Après avoir choisi votre personnage, qui va du gros barbare baraqué armé d'une hache au mage versé dans l'art de jeter des sorts, vous êtes prêt à affronter les légions de démons et autres fantômes qui hantent le château. Chaque niveau est un labyrinthe dans lequel il vous faudra localiser la sortie. Il arrive que vous tombiez sur des passages qui vous feront gagner du temps en vous menant directement à un niveau plus élevé. Les salles sont remplies de bonus divers : potions magiques qui vous dotent de sorts particulièrement utiles lorsque vous succombez sous le nombre, nourriture et boisson qui augmentent vos points de vie, clés ouvrant des salles, coffres pleins de trésor...

Les hommes préhistoriques, leurs massues à la main, se ruent vers vous.

Un plat de nourriture qui tombe à pic!



Tout autour de vous, les monstres n'attendent qu'une chose: vous sauter dessus.

Vous venez d'arriver dans un nouveau niveau et déjà les adversaires grouillent.

Vous avez mis la main sur une clé. Profitez-en pour trouver une salle avec de la nourriture car vos points de vie ne sont plus qu'à 208.

BRUITS*

SFC CD-Rom. Des informations plus précises commencent à arriver. Comme nous vous l'avions annoncé dans le dernier numéro de Consoles+, le lecteur de CD-Rom ne sera pas un vrai 16 bits. En effet, seul un des coprocesseurs, le Super FX, sera un 32 bits, alors que tout le reste de la machine, du processeur principal de la console aux autres coprocesseurs, ne sera constitué que de 16 bits.

D'ailleurs, ce qui semble préoccuper actuellement les programmeurs travaillant sur le lecteur CD-Rom de la SFC semble plutôt résider dans les limitations du bus de données. En effet, celui-ci n'est qu'un bus 8 bits. A quoi bon faire pédaler à toute allure les datas grâce à des coprocesseurs 16 et 32 bits si tout doit être ralenti par le goulet d'étranglement que constitue le bus de données 8 bits?

Un nouveau format. Des réunions au plus haut niveau auraient lieu ces derniers temps entre Sega, Pioneer, NEC et quelques autres. Objectif: la mise au point d'un nouveau format de données proche du LD (Laser Disc). Ce format pourrait être utilisé dans les machines multimédias de loisirs grand public de la prochaine génération, plus particulièrement dans la Gigadrive.

SMSG. Durant le mois d'octobre, une équipe de SMSG, société créée par Matsushita et Electronic Arts, est allée rendre visite à toutes les grosses sociétés de développement japonaises (Namco, Jaleco, Capcom, Taito, etc.). Il s'agissait de présenter aux équipes de développement la nouvelle console de SMSG, qui sera lancée prochainement sur le marché. D'après certaines rumeurs, son système d'exploitation serait basé sur Unix. Le recours à ce système d'exploitation pour une machine grand public orientée loisirs serait une grande première. En effet, habituellement, cet OS équipe les gros ordinateurs. Le principal intérêt d'Unix est d'être réellement multitâche et beaucoup plus puissant que tout ce qui existe déjà dans le domaine du jeu aujourd'hui, toutes machines confondues.

Accord Sony/Nintendo. Sony et Nintendo sont finalement parvenus à un accord. Autrement dit, la Playstation va pouvoir enfin être commercialisée! Elle devrait l'être à peu près en même temps que le SFC CD-Rom, c'est-à-dire entre août et décembre 1993. Nintendo licenciera sa puce Super FX à Sony, qui l'incorporera dans sa Playstation.
Il devrait donc y avoir une compatibilité complète entre les jeux Playstation et le SFC CD-Rom. En revanche, il est possible que Sony propose d'autres fonctions ou d'autres formats sur sa machine, afin d'éviter de produire une pâle copie du SFC CD-Rom de Nintendo.

Dragon Quest V. Comme tous les ans, ça a été la folie à Tokyo lors de la sortie de Dragon Quest V. Ce jeu de rôle soulève l'enthousiasme des foules depuis de nombreuses années. Cette année encore, on a vu des files d'attente de plusieurs kilomètres de long, des gens bivouaquer toute une nuit durant devant la porte des magasins de jeux pour être sûrs d'en avoir un exemplaire dès leur ouverture, et même des adolescents en attaquer d'autres pour les dépouiller de leur précieuse cartouche...

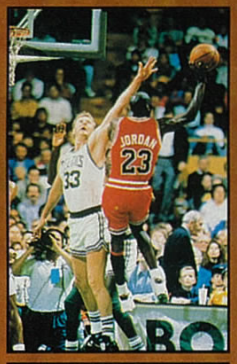
*Brut Report of Underground Intelligence Technological Section

Ludi présente :

"L'homme des airs" contre "Le drôle de moineau"

Les monstres de la Dream Team Olympique en direct sur votre Gameboy!

Jordan et Bird ont collaboré avec l'équipe de programmation, donné les conseils des professionnels puis approuvé le jeu!
L'action est modelée sur les compétitions actuelles des pros. Le jeu dévoile les mouvements caractéristiques de Michael Jordan et de Larry Bird.



ELECTRONIC ARTS

LICENSED BY Nintendo

JORDAN vs BIRD

Disponible sur GAMEBOY

FUN Radio

Original Nintendo Seal of Quality

Distribué par
Guillemot International
BP2 - 56200 LA GACILLY

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16(1) 48 70 29 45

Jordan Vs. Bird One on One and Electronic Arts are trademarks of Electronic Arts. Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

GRAND CONCOURS

NEO•GEO

organisé par : CONSOLES +, la FNAC & UBI SOFT

- QUESTIONS -

1. Quel est le nom du jeu de golf NEO GEO?
   - **1: Top Player Golf**
   - **2: PGA Golf**
   - **3: World Golfer**

2. Combien de mégabits y a-t-il dans King Of The Monsters
   - **1: 46**
   - **2: 52**
   - **3: 55**

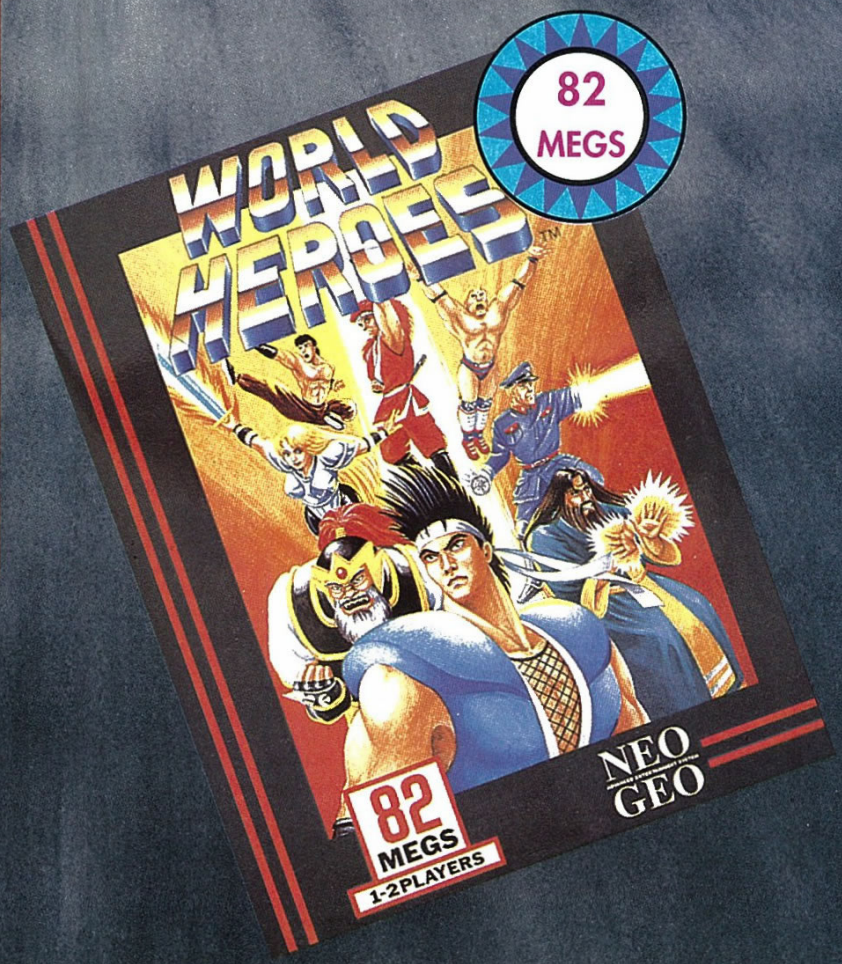
3. Last Resort est un :
   - **1: Beat them up**
   - **2: Jeu d'aventure**
   - **3: Shoot them up**

- QUESTION-SUBSIDIAIRE

Combien d'exemplaires de Mutation Nation ont été vendus en France jusqu'au 30 Octobre 1992 ?

Les réponses sont à retourner à CONSOLES + Concours CONSOLES +/ NEO GEO, 9-13, rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15 avant le 15/12/92 minuit (le cachet de la poste faisant foi.)
Le gagnant devra donner des bonnes réponses aux trois premières questions et la meilleure approximation à la question subsidiaire.

GAGNEZ UNE CONSOLE NEO GEO ET SA MANETTE D'ARCADE AINSI QU'UN SUPER JEU DE 82 MEGS : WORLD HEROES

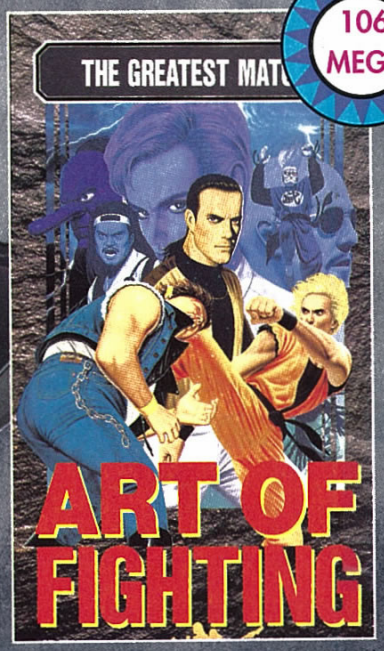


INTERDIT AUX AMES SENSIBLES

NEO GEO

LA CONSOLE NEO GEO,
LE PLAISIR DE L'ARCADE
À DOMICILE !

- Un processeur Motorola 68000
- Un coprocesseur ZILOG Z80 entière-ment dédié au son : Son stéréo, 15 pistes et 7 canaux
- Des graphismes incomparables : 4096 couleurs simultanément à l'écran; une palette de 65536 couleurs.

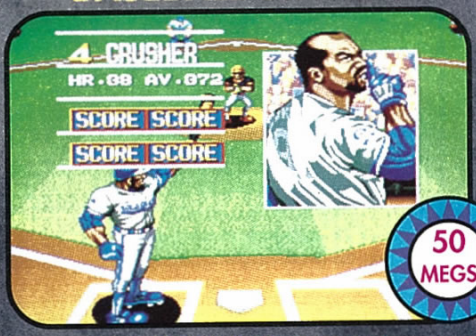


106 MEGS

MUTATION NATION

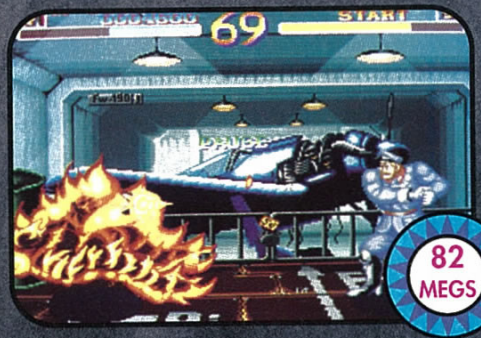
45 MEGS

BASEBALL STARS II



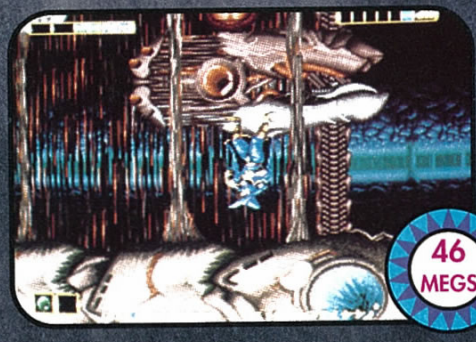
50 MEGS

WORLD HEROES



82 MEGS

MAGICIAN LORD



46 MEGS

fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

MEGADRIVE

LE COMPARATI

ATTENTION LES CO

Vous allez commencer à vous en apercevoir sérieusement, Nintendo et Sega ont mis le paquet sur la fin d'année pour se rappeler à votre bon souvenir. A l'approche de Noël, nous allons rentrer dans une période au cours de laquelle les deux géants japonais vont réaliser le plus gros de leur chiffre d'affaires.

Nintendo et Sega entrent donc actuellement dans leur phase de communication maximale. Nous l'avons vu le mois dernier, c'est dans le média le plus porteur — la télévision — que ces rois du jeu vidéo investissent de très grosses sommes d'argent. Vraiment très grosses. A tel point que, à eux deux, Sega et Nintendo ont dépensé plusieurs dizaines de millions de nouveaux francs juste pour faire passer un message: "Achetez ma console et mes jeux, ce sont les meilleurs."

CONTROLER LE MARCHÉ

Pour que Sega et Nintendo investissent tellement dans le domaine de la communication, cela signifie qu'ils gagnent beaucoup d'argent sur notre territoire. Chose tout à fait normale me direz-vous: de nouveaux titres de qualité pour la Megadrive et la Super Nintendo sortent régulièrement et remplissent les caisses de ces deux constructeurs.

Il faut savoir cependant que Sega et Nintendo contrôlent totalement le développement et la distribution des jeux destinés à leurs consoles. Et l'un d'eux peut fort bien décider que la société X ne doit pas créer de jeu pour ses machines. De plus, si la société X développe pour Nintendo, elle ne peut développer pour Sega (à moins qu'elle ne possède énormément d'argent); si elle édite un jeu, elle ne peut le distribuer par un réseau autre que celui mis en place par Nintendo ou Sega... Bref, le développement des jeux pour les "gros" du marché n'est pas autorisé à tout le monde... Ne vous tracassez pas, nous aurons l'occasion de revenir sur ce contrôle du marché en termes plus clairs dans notre prochain dossier.

CHALLENGER N° 1 : LA NEO GEO

Nous arrivons tout doucement vers la fin de l'année et, déjà, certains distributeurs annoncent leur nouvelle politique de prix, histoire de ne pas laisser la totalité du marché à Sega et Nintendo, et de faire réfléchir l'acheteur avant de s'offrir une console de jeu. Ainsi, et c'est une excellente nouvelle, la

Neo Geo de SNK, distribuée sur notre territoire par Guillemot International, voit son prix passer de 2 490 à 1 990F: 500 F de gagnés sur une machine que l'on peut considérer comme la Rolls des consoles, voilà qui va enfin permettre à bon nombre d'entre vous de s'offrir cette bête d'arcade dont la liste des titres disponibles s'enrichit doucement mais sûrement. Evidemment, la plupart des cartouches de jeu sont bigrement chères, et seuls les véritables accros pourront se permettre de s'offrir de nombreux titres à plus de 1 000 F. Cependant, les vieux titres (et pas les plus pourris) se trouvent pour environ 700 F... Et puis, à long terme, investir sur la Neo Geo peut s'avérer fort intéressant puisqu'on sait la machine très bien dotée techniquement pour accueillir encore pendant longtemps des titres d'excellente qualité... Sans parler de la venue (un jour...) de son lecteur de CD-Rom.

N'OUBLIONS PAS LES MACHINES NEC

Vous êtes très nombreux à trépigner d'impatience en attendant la venue des lecteurs de CD-Rom pour Megadrive ou Super Nintendo. Mais rappelez-vous qu'il existe déjà une console de jeu qui dispose d'un lecteur de ce type depuis plus de quatre ans. La PC Engine de NEC, appelée également Core Grafx, technologiquement moins étoffée que la Super Nintendo, n'en reste pas moins fort attractive. Avec de nombreux titres de très grande qualité, un design révolutionnaire et déclinée sur une véritable gamme, cette autre console niponne n'a connu qu'un succès mitigé en France. En fait, c'est le désintérêt total

du marché ludique européen de la part de NEC (qui entendait ainsi conserver son image de constructeur d'informatique professionnelle) qui a desservit cette console, totalement révolutionnaire, lors de son arrivée sur le marché.

Et pourtant, cette machine a de très nombreux supporters, ne serait-ce qu'au sein de vos magazines préférés. Demandez-donc à AHL de Joypad, à Iggy de Player One ou bien à notre fameux Doguy ce qu'ils en pensent.

Là encore, la société Sodipeng (qui distribue les consoles de NEC en France) annonce pour cette fin d'année une révision du prix de la NEC DUO. Rappelons qu'il s'agit d'une machine constituée d'une Core Grafx et de son lecteur de CD-Rom dans un boîtier de couleur anthracite au design très réussi. Son nouveau prix: 2 190 F.

Pour ce prix, vous pouvez jouer avec toutes les cartouches (au format carte de crédit), à tous

QUI TUE ! 3E EPISODE

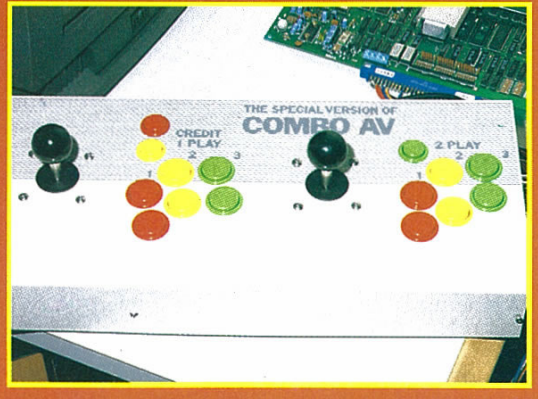
PAINS ARRIVENT...

les jeux sur CD-Rom de la console NEC et écouter vos CD musicaux. Avec ces derniers, le lecteur de la DUO vous offre toutes les fonctions d'un lecteur de disque compact classique, et plus encore... Comment peut-on résister à cette machine qui possède tant de charmes ? Il reste un gros défaut : la plupart des textes de jeu sont encore en japonais, et les documentations des jeux débarquant en France par le biais de Sodipeng ne sont que partiellement traduites.

En passant, une autre nouvelle de taille : la Turbo GT (la Core Grafx en version portable, reconnue par tous comme un véritable petit bijou, mais trop chère jusqu'à présent) voit son prix diminuer de 1 000 F. A 1 490 F avec un jeu, la Turbo GT va sûrement voir sa côte de popularité augmenter en France malgré sa gourmandise en piles (6 piles R6 pour un peu plus de deux heures d'autonomie seulement).

L'ARCADE A DOMICILE

Il existe une autre race de joueurs, "les ceusses" qui n'attendent qu'une chose de leur "console de salon" : retrouver à la maison, sur leur téléviseur, les jeux qui les ont passionnés en salle d'arcade. Si vous êtes de ceux-là, les consoles d'arcade Kic's et Combo pourront vous procurer un plaisir à la hauteur de l'investissement financier que vous devrez leur consentir. Déjà présentée dans le n°8 de Consoles+, la console Kic's permet d'utiliser notamment des cartes à la norme Jama. C'est la possibilité de posséder exactement ce Defender (de Williams) dans lequel vous avez engouffré bon nombre de pièces de 5 F. Disponible sous plusieurs modèles, il est difficile de trouver en France une console Kic's adaptée aux normes françaises de télévision et de courant. Sa cousine germaine, la Combo AV, est en revanche désormais disponible en France depuis peu (voir notre dossier quelques pages plus loin). Elle est de plus toute prête à être utilisée sur un téléviseur Secam avec notre bon vieux courant de 220 volts. Soulignons tout de même que l'achat d'une telle machine se situe dans la catégorie supérieure à celle des consoles grand public que sont les Megadrive et Super Nintendo.

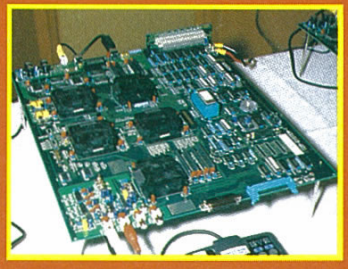


Les parents y regarderont à deux fois avant d'offrir un tel bijou à leur rejeton puisque les cartes (là aussi) à la norme Jama exploitables sur la Combo ne s'achètent pas à la grande surface du coin. De plus, les prix varient de quelque 700 F pour un vieux jeu à plus de 8 000 F pour une bonne copie du Street Fighter II de Capcom. Mais quand on aime on ne compte pas...

DES CONSOLES A L'HORIZON

Nous vous les avions, bien sûr, annoncées en exclusivité dans Consoles+ : de nouvelles consoles de jeu, plus puissantes, verront le jour d'ici peu. Ainsi, la nouvelle machine développée par Hudson, disséquée par Banana San dans nos n° 10 et 11, devrait être officiellement lancée au Japon pour le dernier trimestre 1993, avec le constructeur NEC pour partenaire. Cette console de jeu, et il est essentiel de noter qu'il ne s'agira (dans un premier temps) que d'une console de jeu, sera dotée d'une très solide base technologique. Effectivement, son cœur sera un microprocesseur 32 bits sous technologie RISC. Pour un joueur, cela ne veut rien dire, mais pour un technicien en informatique, ça autorise des délires assez intéressants. Mais n'ayant pas connaissance de toutes les informations techniques de cette console (Banana y bosse dur), nous soulignerons seulement le fait qu'elle sera beaucoup plus "balèze" qu'une Super Nintendo ou qu'une Megadrive. Même topo pour la fameuse SMSG 32 bits développée par Electronic Arts (le géant américain du software) et Matsushita (le mastodonte japonais de l'électronique). Le support de masse de cette machine sera exclusivement constitué par le CD-Rom... Pour le reste...

Une chose est sûre, le développement de jeux sur la SMSG sera open (ouvert), c'est-à-dire autorisé à tous les éditeurs du monde entier. J'en connais qui attendent ça avec impatience.



CONCLUSION

Et si, finalement, à force de faire les mêmes jeux, les mêmes campagnes publicitaires, les mêmes cassettes vidéo, les mêmes prix, les mêmes phasers, le même contrôle du marché... Si, finalement, Sega et Nintendo, ne s'occupant que trop de leur rivalité, ne voyaient pas venir le troisième larron ! Celui qui, par exemple, aurait pour sa console une politique de développement totalement ouverte. Celui qui, avant la fin de l'année 1993, oserait sortir son super lecteur de CD-Rom. Ça donnerait quoi ? Des campagnes de pub encore plus présentes de la part des deux grands ? Un rapprochement des deux frères ennemis pour tuer l'intrus ?

En fait, on n'ose encore l'imaginer. Ce qui est sûr, c'est que l'avenir (presque) immédiat nous réserve de fort belles choses, qui seront très intéressantes à suivre. Et, au vu des sommes colossales en jeu, le marché du jeu vidéo n'est pas prêt de s'éteindre, et est condamné à encore évoluer.

Robby

DOSSIER

ACHETER A

Acheter à l'étranger, une idée qui évoque pour les uns des merveilles enfin accessibles ou des classiques à prix "coûtant", et pour les autres les galères les plus noires qui donnent envie de se reconvertir dans la poésie ou la chasse au dahu! Consoles+ fait le point pour vous éviter que la "bonne affaire" ne se transforme en cauchemar.

Une fois encore, Consoles+ a pensé à vous, et vous livre un dossier complet sur l'opportunité d'acheter à l'étranger. Nos envoyés spéciaux ont parcouru le monde entier, explorant les boutiques les plus reculées, sans oublier d'éplucher les publicités et les petites annonces des journaux indigènes. Deux cent soixante-dix-sept semelles de chaussures ont été usées dans cette folle entreprise (l'un de nos correspondants est unijambiste!) et deux avions-cargos recèlent dans leurs entrailles les revues du monde entier. Bref, on vous a mitonné un dossier aux petits oignons, et il serait dommage de ne pas en profiter. Voici le résultat de l'enquête. Comme vous le savez tous, le marché des consoles de jeu est dominé par les consoles japonaises, seule la Lynx d'Atari parvenant à survivre à ce tsunami. Cette domination japonaise n'a pas que des avantages pour nous. Le marché européen ne représente pour l'empire du Soleil-Levant qu'un marché d'exportation de second ordre, loin derrière le marché américain. Du même coup, les politiques commerciales peuvent tendre à retarder la sortie d'une nouvelle console, pour liquider les stocks des consoles de la génération précédente. Rappelez-vous par exemple le décalage entre la sortie de la Super Famicom (version japonaise) et de la Super Nintendo (version française). Certes, un certain nombre de boutiques se sont spécialisées dans "l'import parallèle", pour répondre à la demande des nombreux passionnés qui ne pouvaient pas attendre. Mais, absence de concurrence aidant, les prix sont souvent élevés. Côté jeux, c'est la même chose: l'importateur "légal" a souvent plusieurs mois de retard sur les importateurs parallèles. Les extensions diverses connaissent quant à elles des bonheurs variés, certaines étant très faciles à trouver et d'autres ne pouvant être dénichées que dans un seul magasin sur l'ensemble de la France! Enfin, les dernières nouveautés en matière de consoles japonaises peuvent très bien ne pas être importées du tout. Pour ces raisons, le joueur impénitent sera amené un jour ou l'autre à loucher sur d'autres marchés, Japon, Etats-Unis et autres pays européens. Nul besoin d'effectuer vous-même le voyage: une simple commande par lettre suffira, accompagnée d'un numéro de carte bleue internationale, moyen de paiement le plus simple. Dans d'autres cas, il faudra dénicher un contact sur place. Voyons maintenant, pays par pays, ce qu'il faut faire et ne pas faire.

JAPON

LES CONSOLES

Au Japon, le marché des consoles est florissant. Les magasins de consoles sont aussi nombreux que les cafés chez nous (c'est vous dire!). Sur le marché du neuf, les consoles les plus "modernes", dont Banana San nous entretient régulièrement, sont en vente, tout comme les dernières nouveautés en matière de cartouches et d'accessoires. C'est d'ailleurs seulement là que vous pourrez acquérir l'un des nombreux jeux qui ne sortent pas du marché local, tels que les jeux d'aventures en japonais ou les cartouches "érotiques" par exemple. Les prix sont bien plus bas que chez nous: de 800 à 900 F pour une Super Famicom ou une Megadrive, de 200 à 300 F pour une cartouche dédiée à ces machines.

En dehors des prix, la principale caractéristique du marché japonais est l'importance du secteur de l'occasion. Les prix dépendent, comme ailleurs, de l'équilibre entre l'offre et la demande, les cartouches les plus récentes et les plus renommées étant peu décotées. Mais on peut aussi trouver des cartouches de qualité un peu plus anciennes pour 30% de leur prix japonais d'origine!

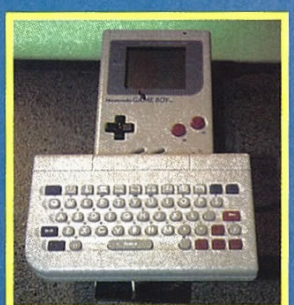
Faut-il donc tout commander au Japon "sous prétexte" que c'est moins cher? La réponse doit être nuancée.

Pour les consoles, il faut savoir que, au Japon, elles sont vendues quasiment nues, c'est-à-dire sans jeu supplémentaire, sans transformateur et, surtout, sans cordon Péritel. Le problème du transformateur n'en est pas moins un faux problème: les transformateurs "français" conviennent parfaitement et ne coûtent que quelques dizaines de francs.

Le problème du câble Péritel est tout autre. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un téléviseur triformat acceptant la norme NTSC, tout devient enfantin, car il suffit d'utiliser le câble vidéo fourni. Si la console est déjà importée en France, le problème reste simple, puisqu'on peut, dans la grande majorité des cas, commander le câble à l'importateur, les formats étant presque toujours identiques. Toutefois, dans certains cas, l'adaptation n'est pas parfaite, le câble de la Super Nintendo produisant des images délavées avec une Super Famicom. Si la console est très récente et pas encore importée, le problème est beaucoup plus épineux. Il faut alors fabriquer son câble, ce qui demande quelques connaissances en électronique, mais aussi compter avec la disponibilité du connecteur.

CONSEILS D'ACHAT

Pour les consoles classiques, l'absence de jeu associé, de transformateur, de câble Péritel mais aussi de garantie fait chuter d'autant l'intérêt de l'achat au Japon. Pour les consoles ultramodernes (Combo, Kic's), les vrais accros pourront se laisser tenter, tout en sachant qu'il faut s'attendre à devoir bidouiller, l'usage d'un écran NTSC simplifiant les choses.



Une Game Boy comme ordinateur portable?

La Kic's, l'une des nouvelles consoles qui font rêver les aficionados des salles d'arcade.

L'ETRANGER

DOSSIER

LES CARTOUCHES

Le problème des cartouches est différent. L'achat au Japon fait gagner de 30 à 50% par rapport aux prix pratiqués en import parallèle. La compatibilité est parfaite avec une console japonaise, et possible avec un adaptateur dans la majorité des autres cas (Megadrive, Super Nintendo). Seules exceptions, les nouveaux jeux "de la marque" (jeux Sega pour la Megadrive et Nintendo pour la Super Famicom) contiennent une puce supplémentaire n'autorisant le fonctionnement de ce type de cartouche que sur une console de même origine. En ce qui concerne les extensions, la plupart fonctionneront sans problème.

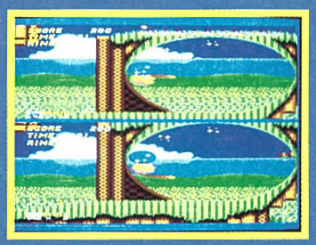
A vous les joysticks les plus déments, les plus fun. Attention toutefois à certaines extensions très spécifiques. Le tuner japonais de la Game Gear ne vous sera d'aucune utilité, pas plus que le modem de la Megadrive pour jouer en réseau.

CONSEILS D'ACHAT

Acheter cartouches ou extensions classiques au Japon n'est pas une mauvaise idée. Il ne faut pas oublier cependant d'ajouter les frais d'envoi (150 F environ, d'où l'intérêt de se grouper à plusieurs) et les taxes douanières pour rester en règle.

CONSEILS D'ACHAT

Acheter aux Etats-Unis est encore plus intéressant qu'au Japon. Le choix y est presque aussi vaste (en dehors des toutes dernières nouveautés japonaises en matière de consoles), les prix particulièrement attractifs grâce au dollar "faible" et la commande plus facile (l'anglais est plus parlé chez nous que le japonais!). Il ne faut pas oublier pour autant les problèmes d'incompatibilité, ni l'absence de garantie (elle existe, mais on ne peut guère y avoir recours!).



Sonic 2: le retour.

ETATS-UNIS

Si le marché des consoles est moins impressionnant qu'au Japon, il est cependant très développé aussi aux USA. On assiste parfois à un phénomène curieux: une nouvelle cartouche programmée au Japon peut investir le marché américain quelques jours avant celui du Japon, son pays d'origine! De même, les prix peuvent être encore inférieurs à ceux du Japon: une Genesis (Megadrive) ou une Super NES (Super Famicom/Nintendo) avec un paddle et sans jeu est vendue 500 F environ. La Turbo DUO (notre NEC DUO) ne coûte là-bas que 1 500 F! Mais, là encore, se posent des problèmes de compatibilité. Côté vidéo, c'est le même problème que pour le Japon, les deux pays étant aux normes NTSC. Pour le transformateur, vous serez une fois encore obligé de sortir votre portemonnaie. Il est certes livré, mais en 110 V et avec un format de fiches particulier. C'est dans le domaine de la compatibilité cartouche que les choses sont le plus complexes. Ainsi, si les CD-Rom japonais tournent sans difficulté sur la Turbo DUO, les Hucard japonaises nécessitent en revanche un convertisseur (130 F environ) pour fonctionner sur la console américaine. Sur Megadrive et Super Nintendo, les adaptateurs permettent le plus souvent de s'en tirer.

Avec de tels joysticks, vous n'aurez plus aucune excuse.

EUROPE

La pénétration du marché des consoles est très différente d'un pays à l'autre en Europe. La France est déjà très bien placée sur ce point, et seuls deux autres pays sont à même d'attirer un Français: la Grande-Bretagne et l'Allemagne. L'Italie et l'Espagne rattrapent leur retard à grands pas, mais ne pourront offrir que des occasions... occasionnelles!

Le problème de la compatibilité ne se pose habituellement pas, les différentes versions européennes étant habituellement identiques.

ALLEMAGNE

Le marché allemand est en perpétuel mouvement, près à s'adapter au plus vite à la demande. Il paraît même que les revendeurs ne dorment jamais! PC Engine, Neo Geo et autres Megadrive sont aussi connues que chez nous. Les prix officiels pratiqués par les grandes chaînes sont très proches de ceux du marché français, voire supérieurs (le deutsche Mark est une monnaie forte, ne l'oublions pas): de 300 à 350 F pour une cartouche NES, près de 400 F pour un jeu Megadrive, et 240 F pour une cartouche Game Boy.

Toutefois, certaines boutiques spécialisées peuvent casser les prix ou proposer des →

Le Super Magic Game Converter: ce type d'adaptateur est indispensable pour utiliser les jeux Super NES/Nintendo/Famicom d'un pays sur une console d'un autre pays.

DOSSIER

accessoires d'un exotisme raffiné. Mais pour les découvrir, il faudra parcourir les annonces des magazines allemands spécialisés. Les grandes villes (Berlin, Cologne et Francfort) offrent une opportunité supplémentaire: elles sont le lieu de foires-expositions, rendez-vous des passionnés micros et consoles, et sont propices à d'excellentes affaires, pour peu que l'on ne recherche pas la dernière nouveauté.

GRANDE-BRETAGNE

La Grande-Bretagne a toujours bénéficié d'un marché ludique extrêmement développé, même si la force des micros a un temps ralenti le développement des consoles. Le marché est maintenant aussi large qu'en France en ce qui concerne l'import parallèle en provenance du Japon, et peut-être même davantage pour les jeux américains. Le marché de l'occasion y est également florissant. Les prix des consoles sont en général légèrement en deçà des prix français: un peu plus de 1 000 F pour une Megadrive avec un joypad et Sonic, 900 F pour une Game Gear livrée avec Columns et l'adaptateur pour cartouche Master System, 900 F pour une Super NES Péritel nue (un joypad) ou encore 1 530 F pour cette même Super NES accompagnée du Super Scope. Les jeux révèlent le même type d'écart: moins de 500 F pour Street Fighter II, à peine plus de 400 F pour Axelay ou Addams Family sur Super NES, etc. De plus, les extensions originales sont souvent mieux distribuées qu'en France.

La Core Grafx n'est autre que notre PC Engine.

CONSEILS D'ACHAT

Si les prix sont moins gratifiants qu'aux USA ou au Japon, l'achat de consoles et de cartouches en Grande-Bretagne peut se révéler très intéressant, d'autant que les commandes et le paiement sont faciles et les incompatibilités presque inexistantes. Il ne reste plus que le problème de la garantie.

En revanche, l'achat en Allemagne ne se justifie guère, sauf à l'occasion d'une foire, et tout en ayant toujours à l'esprit que la tenue du deutsche Mark ne joue pas en notre faveur.

CONCLUSION

Finalement, acheter à l'étranger peut être envisagé, mais à condition de connaître parfaitement les interactions entre consoles et cartouches des différents pays, sans oublier le format d'affichage. Toutefois, l'achat systématique semble à proscrire, ne serait-ce qu'en raison de l'impossibilité de bénéficier d'une garantie quelconque. Alors, à bon entendeur, salut...

Dossier réalisé par Spirit, avec l'aide capitale apportée par Banana San, Robby et Eva Hoogh.

Wonder Mega: intégré Megadrive-CD-Rom.

Handy Kit: tout ce dont vous avez toujours rêvé sur Game Boy sans oser le demander!

3615 TCPLUS
RUBRIQUE JEUX

COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR FINIR ZELDA III ?

ZELDA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Rien de prévu pour le prochain millénaire ?
Parfait. Appuyez sur le bouton "start".
Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.
Pas une minute de répit.
Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.
Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.
Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.

Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.

Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.
Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.

TILT CONSOLES

NE RATEZ PAS LE GUIDE DES TILT D'OR

CETTE ANNEE TOUS LES MEILLEURS JEUX SUR MICRO ET SUR CONSOLES

EN VENTE LE 5 DECEMBRE 92

REPORTAGE

PALM
VIRGIN DONNE LA LI

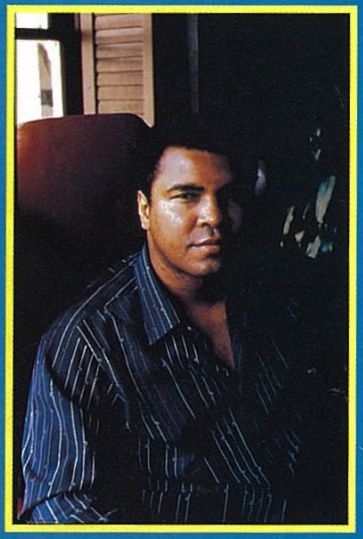
Du 30 septembre au 5 octobre, Virgin Games organisait son deuxième Annual Golf & Tennis Classic, séminaire prestigieux où étaient conviées pour l'occasion toutes les personnes qui permettent à la société anglaise de distribuer et de faire connaître ses jeux dans le monde.

Ainsi, un groupe de revendeurs, distributeurs et journalistes américains stationnèrent pendant trois jours à Jacksonville, alors que leurs homologues européens étaient logés au Breakers Hotel de Palm Beach, dans la cité des millionnaires américains. C'est dans cet hôtel de classe internationale, en bordure de l'océan Atlantique, que les deux groupes d'invités furent réunis pour s'affronter lors des tournois de golf et de tennis, le dernier jour du séminaire.

Nous avons pris connaissance des nouveaux titres sous licence de Virgin Games, sur lesquels nous reviendrons amplement dans les prochains numéros de Consoles+ (lorsque nous aurons pu y jouer!), exclusivement construits autour de personnalités prestigieuses: Greg Norman et Juan A. "chi-chi" Rodriguez pour le golf, Earvin "Magic" Johnson pour le basket-ball et Muhammad Ali pour la boxe.

STANDING OVATION POUR MUHAMMAD ALI

Il y a des rencontres qu'on ne fait qu'une fois dans sa vie. C'est sûrement ce qu'ont pensé les cent soixante invités de la soirée de gala du séminaire, qui ont applaudi debout et pendant cinq minutes l'homme qui entrait alors dans le salon de réception. Muhammad Ali, le plus grand boxeur de tous les temps et le sportif le plus reconnu dans le monde, venait de faire son apparition. Nous reviendrons largement sur ce personnage lorsque nous tiendrons entre nos mains la cartouche de SON jeu sur Megadrive: Muhammad Ali Heavyweight Boxing.



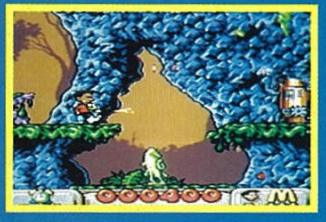
Muhammad Ali, le sportif le plus reconnu dans le monde, bientôt sur Megadrive.

CHRONIQUE D'UN HIT ANNONCE: GLOBAL GLADIATORS

Un autre gros "coup" de Virgin Games est sans doute ce jeu sur Megadrive édité avec le sponsor des fast-food Mac Donald's. Son nom: Mick & Mack as the Global Gladiators. Ce jeu de plates-formes possède tous les atouts du méga-hit interplanétaire. Il a été pensé de façon à tirer le meilleur parti des caractéristiques de la Megadrive, sans tomber dans des délires techniques de programmation nuisant à la jouabilité du jeu. Il en résulte un authentique jeu d'action pure, procurant un réel plaisir de jeu grâce à une excellente jouabilité. Son programmeur s'appelle David Perry. N'oubliez surtout pas le nom de cet Anglais qui s'était déjà superbement illustré en réalisant quelques produits fort intéressants pour le compte de Probe Software. Si vous possédez encore un Amstrad CPC quelque part dans votre grenier, vous vous rappelerez avec nostalgie les excellents Trantor, Savage ou Dan Dare III. Le transfert de cette machine avec son microprocesseur Z80 au 68000 de la Megadrive s'est plutôt bien passé, et c'est à David que vous devez Terminator sur la 16 bits de Sega (réalisé avec son pote, le graphiste Nick Bruty). Depuis, David Perry travaille à plein temps comme développeur pour la branche américaine de Virgin Games.

Global Gladiators sera commercialisé à la mi-novembre aux Etats-Unis. Sur les milliers de cartouches qui innonderont les boutiques américaines, dix d'entre elles seront dotées d'un prix de 10 000 dollars. Si l'un des heureux acquéreurs parvient à terminer le jeu dans son intégralité, un écran spécial apparaîtra pour lui indiquer comment recevoir son "petit" lot. Si ce type d'opération n'est pas envisageable sous cette forme en France, Virgin Games et Mac Donald's entendent bien réaliser de grosses opérations de promotion autour de leur jeu. Après avoir pu faire quelques parties de Global Gladiators sous le soleil de Floride, j'ai hâte d'en écrire le test complet...

Global Gladiators est constitué de quatre mondes différents représentant douze niveaux de jeu de difficulté croissante et de délire total.



BEACH
TE DE SES LICENCIES

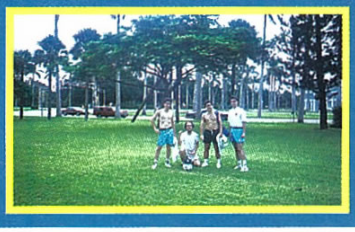
REPORTAGE

Nikki Hemmings, de Virgin Angleterre, présente un tournoi sur Speedball 2 opposant journalistes anglais (Andy Smith, de Future Publishing, et Tim Boon, d'EMAP) et français (Stéphane Lavoisard, de Génération 4, et AHL, de Joystick).

Partie de football improvisée dans le centre de Palm Beach avec Philippe Martin (PLayer One), Michael Paul (Video Games Allemagne), Thierry Braille (Virgin France) et Stéphane Lavoisard (Génération 4).

Notre Robert Barbe (alias Robby) à quelques tables de Muhammad Ali.

La "paire qui tue" du tournoi de tennis: Michael Paul, du magazine allemand Video Games, et Robby "t'as la meufor?", de Consoles+.



Jeu de rôle improvisé: "la censure dans les jeux vidéo". Les acteurs y jouent le rôle (d'où le nom) d'un personnage qu'ils n'ont jamais endossé (programmeur, distributeur, revendeur, éditeur).

BDDP

MALGRÉ LA PEUR
IL FAUT
TRAVERSER LE TEMPS,
C'EST
L'ULTIME ESPOIR
POUR
SAUVER LE MONDE.

MB

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

1 joueur

TEST COMB

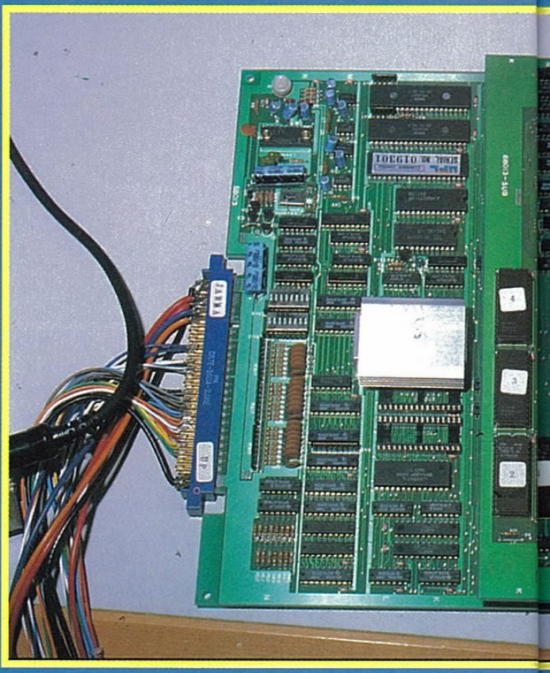
COMBO AV : DU TONNERRE !

La Combo AV, intitulée aussi "The Special Version of The Combo", est une authentique console d'arcade, dans la lignée directe de la Neo Geo et surtout de la fameuse Kic's, que nous vous avions présentée il y a quelques mois.
En fait, on observe tout de suite deux avantages sur ses deux concurrentes. Contrairement à la Neo Geo, ce sont les vraies cartes utilisées dans les bornes d'arcade, au format "Jamma", que cette console accepte directement. Et, tandis que la Kic's restait un objet rare, qu'il fallait mériter en enquêtant, en parlant japonais, en attendant des mois, etc., la Combo, elle, sera facilement disponible.

ELLE DEPASSE LES BORNES !

Comment se présente-t-elle ? C'est un boîtier métallique d'environ 80 cm de longueur, 25 cm de profondeur, et 15 cm de hauteur. Vous trouvez sur le dessus deux manettes et la bagatelle de 15 boutons d'action, jaunes, rouges et verts! Bref, c'est un véritable pupitre d'arcade, plus grand même que certains, énorme, stable, prêt à encaisser les combats les plus rudes! La qualité des manettes restitue exactement la sensation "borne d'arcade": bonne prise en main, précision et résistance.
Les boutons d'action sont bien conçus: leur course d'enfoncement est très réduite, pour ne pas retarder la transmission de la commande; en même temps, en cas de pressions successives rapides, chaque action reste distincte.
Enfin, le boîtier est suffisamment lourd pour ne pas voler aux quatre coins de la pièce dès que le combat se précipite. Dommage seulement que son socle soit en métal lisse, avec une tendance à glisser sur la table où on le pose...
Les amateurs de confort et de précision rajouteront des patins antidérapants (pas pour la table, pour la qualité de jeu). On trouve à l'arrière un interrupteur, un fusible très accessible, et un câble d'alimentation tout simple, puisque le transfo est à l'intérieur du boîtier.
La Combo se connecte à un moniteur ou à une TV par un cordon péritel RVB absolument classique: seule restriction, c'est du 60 Hz, mais vous avez l'habitude... Il aurait été dommage de brider une telle console en 50 Hz!

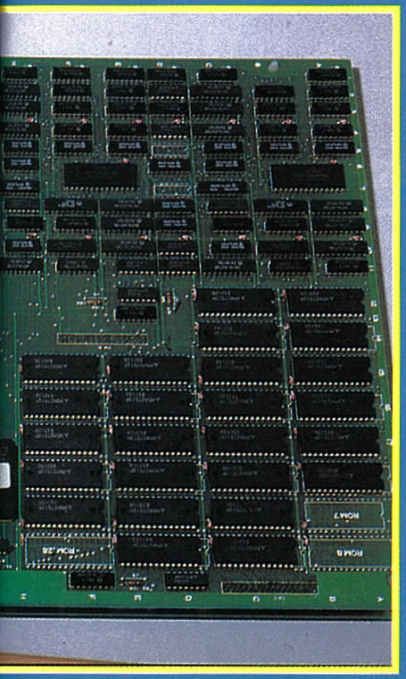
Deux manettes en métal, surmontées d'une boule en plastique : bonne prise en main et solidité. Six boutons d'action pour chaque joueur, plus un bouton de crédits (illimités) et deux boutons de mode 1 ou 2 joueurs. La couleur n'est pas là pour le décor: du coin de l'œil, on repère très bien les bons boutons, même au plus fort de la bagarre.



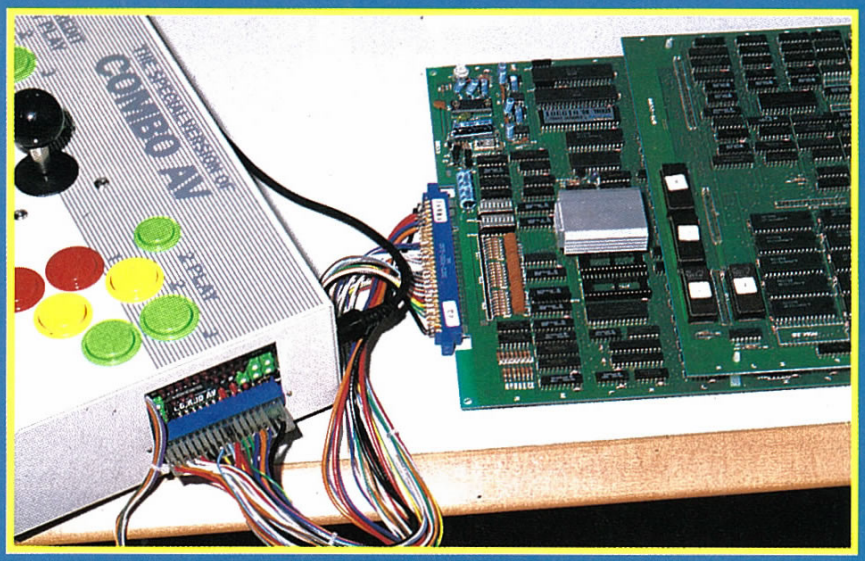
GROSSES CARTES...

La carte vient se connecter par un câble sur le côté droit de la Combo. Les cartes Jamma de bornes d'arcade sont des cartes de près de 30 cm de côté, l'équivalent de deux Megadrive côte à côte! La carte-test que nous avons eue était nue, mais l'importateur affirme que ses cartes seront carénées incessamment-sous-peu: c'est moins beau, mais plus sûr pour la durée de vie du programme... Au-dessus du connecteur de carte, on trouve une trappe dans le boîtier, et plein de petites choses étonnantes: des Leds rouges qui s'allument pour contrôler chaque direction des joysticks et chaque bouton de tir. A quoi ça sert? On ne sait pas, mais c'est joli. Plus utiles, de minuscules boutons permettent de régler l'équilibre des couleurs à l'affichage; on peut ainsi obtenir un bon rendu en s'adaptant à n'importe quel type d'écran. Enfin, trois boutons de réglage des commandes: on dosera ainsi la vitesse de réaction des manettes et des boutons. Une mention spéciale pour le son: il passe simultanément par un haut-parleur intégré à la Combo elle-même, et par le haut-parleur de la TV ou du moniteur. Résultat, une stéréophonie de l'enfer de Zeus, avec une puissance et une qualité de rendu étourdissantes!

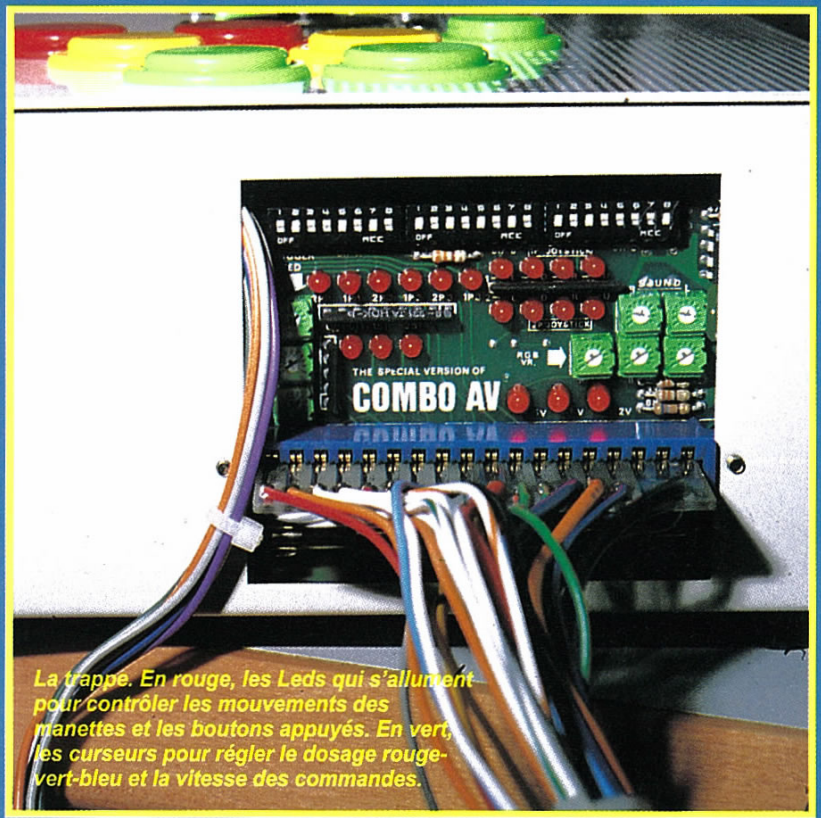
BO AV TEST



La carte ! Imaginez tous les décors, tous les scrollings, tous les sprites, tous les sons qui se cachent dans ce dédale... Ça laisse rêveur



La carte se connecte dans une trappe sur le flanc droit de la Combo. Comme vous pouvez le voir, la configuration testée est encore primitive : câbles nus et connecteurs directs. On attend un habillage de protection...



La trappe. En rouge, les Leds qui s'allument pour contrôler les mouvements des manettes et les boutons appuyés. En vert, les curseurs pour régler le dosage rouge-vert-bleu et la vitesse des commandes.

... ET GROS SOUS!

La Combo sera disponible quand vous lirez ces lignes. Elle coûtera 3 250 F environ, avec la carte du jeu Atomic Robo-Kid comprise. Pour le reste, l'importateur annonce 80 jeux disponibles dans les prochains mois. Attention: nous sommes sur le marché des cartes, et non des cartouches, ce n'est pas la même chose. C'est-à-dire que les prix peuvent fluctuer de 550 F pour un jeu ancien à... 8 000 F le super-hit qui vient juste de sortir en salles d'arcade! Des prix élevés, mais pas si éloignés de ceux des cartouches Neo Geo. Et là, vous avez strictement une borne d'arcade à la maison. Conclusion: notre premier contact avec la Combo a été enthousiasmant. Graphismes impeccables, plein écran, sans une bavure. Son stéréophonique fabuleux. Prise en main parfaite des manettes et des boutons. Et le nombre délirant des boutons d'action vous garantit de pouvoir exploiter n'importe quelle carte d'arcade avec toutes ses possibilités... Sauf les jeux qui utilisent plus de 8 boutons différents, OK! Mais y en a-t-il ? Des adaptateurs seront aussi vendus (150 F environ) pour pouvoir utiliser la Combo en tant que "joystick géant" avec d'autres consoles, comme la Megadrive.

(NOTE: l'importateur n'ayant pas encore reçu de son contact japonais la doc technique de la Combo, nous ne vous soûlerons de références de microprocesseurs, de Rams et de chips dédiés, que dans le prochain numéro de C+. Mais l'important, c'est que c'est de la vraie arcade à domicile, comme jamais!)

El Nio Nio

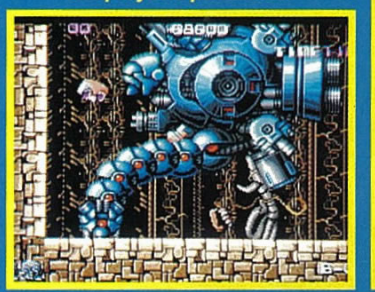
REVIEW

ATOMIC ROBO

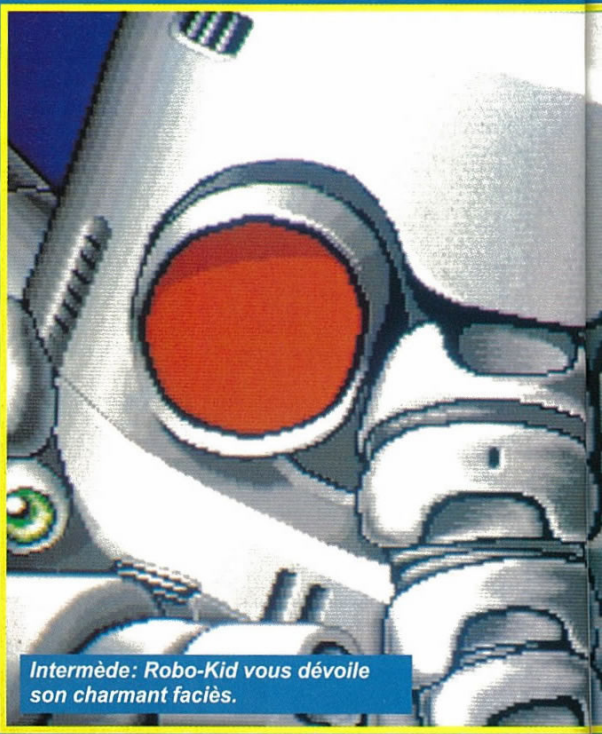
Pas de temps mort: Atomic Robo-Kid est un shoot'em up explosif! Une seconde de jeu, et votre petit robot est déjà entouré de globules verts et d'aliens féroces! Accrochez-vous, il y a plus de soixante niveaux, et une quinzaine de monstres de fin de niveau avant la victoire finale! Ruez-vous instantanément sur une sorte de diamant qui permettra au robot de voler. Par la suite, d'autres diamants apparaîtront, qui lui donneront des armes supplémentaires. Avant de ramasser le diamant, on change le type d'arme à récolter en tirant dessus. Robo-Kid peut ainsi accumuler jusqu'à cinq armes différentes et les choisir en fonction de la situation. Bien qu'il faille tirer comme un fou dans un vacarme assourdissant, ce shoot'em up est loin d'être banal. Selon les niveaux, le scrolling est horizontal, vertical, ou diagonal. Il faut avancer vite, car le temps de chaque niveau est limité. Or, vos ennemis ont la fâcheuse manie de se coller à vous et de vous engluer. Les contacts ne tuent donc pas votre robot, mais l'immobilisent. Astucieux et pénible, surtout quand on est en retard et que des projectiles, cette fois mortels, convergent sur vous! Plusieurs sorties sont possibles à la fin d'un niveau. Robo-Kid atterrira ainsi dans des endroits différents et sera soumis à des épreuves variées: duel contre un autre Robo-Kid, combat dans la forêt, monstres géants ne tenant même pas en entier dans l'écran! Vous vous perdrez aussi dans de véritables labyrinthes, où il faudra trouver les portions de mur à détruire pour passer, tout cela au milieu d'une quinzaine d'ennemis déchaînés, et le chrono continuant à tourner à pleine vitesse: panique garantie.

L'horreur! Des griffes géantes traversent l'écran et tentent d'écraser Robo-Kid! Elles sont presque indestructibles...

Robo-Kid en plein "tir triple". En bas de l'écran, les armes disponibles : tir large, tir triple (plus clair, donc en cours d'utilisation), ou tir à cinq rayons parallèles.



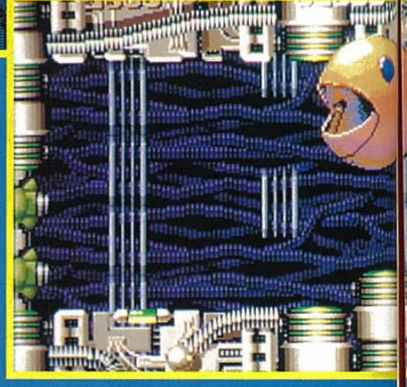
C'est ce qu'on appelle un monstre de fin de niveau! Robo-Kid doit tourner autour et détruire ses quatre centres vitaux. Hélas, la tentacule vient d'éclater notre héros. A notre avis, il est mort.



Intermède: Robo-Kid vous dévoile son charmant faciès.

Un mo... appétissan... lâch... vers bl... Robo-Kid con... Ténia g...

Phase de duel. Votre Robo-Kid est à gauche, l'autre est le "vilain". Les globules défilent au centre et interceptent la moitié des tirs.



Le niveau le plus tactique. Des tourelles sont réparties dans des couloirs horizontaux et verticaux et se déclenchent sur votre passage.

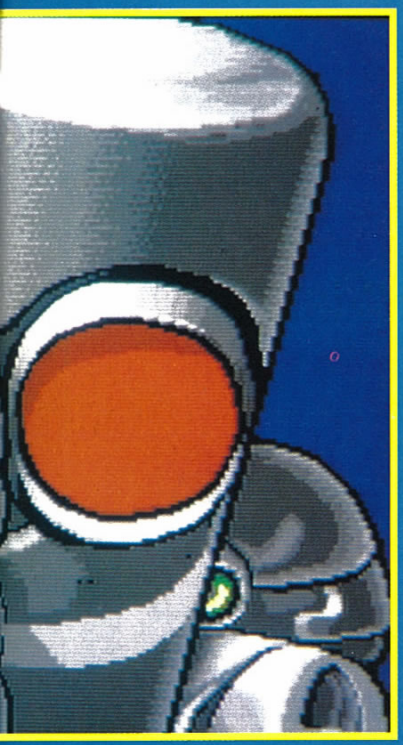
COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Si tous les jeux de la Combo sont de ce calibre, ça promet! La multiplicité des niveaux et des ennemis est géniale. On affronte des globules, des insectes, des roues dentées, des lézards, des poulpes, des tourelles de tir, des gnomes sauteurs, et une fantastique collection de monstres de fin de niveau. La vitesse de jeu est excellente, le maniement précis. On peut juste regretter quelques ralentissements, mais seulement quand il y a plus de douze sprites sur l'écran, ce qui reste assez rare. Le mieux est encore que certains niveaux sont très stratégiques: il faut avancer en se plaçant en embuscade derrière des obstacles pour détruire l'ennemi par coups successifs. Impossible de foncer en aveugle, bouton de tir à fond: c'est la mort assurée.

MEGA HIT

ROBO-KID



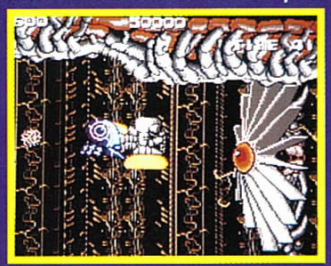
Si Robo-Kid traînasse, ce Pac-Man géant le dévore quand le chronomètre tombe à zéro. On ne peut l'éviter que si l'on est très proche de la sortie.

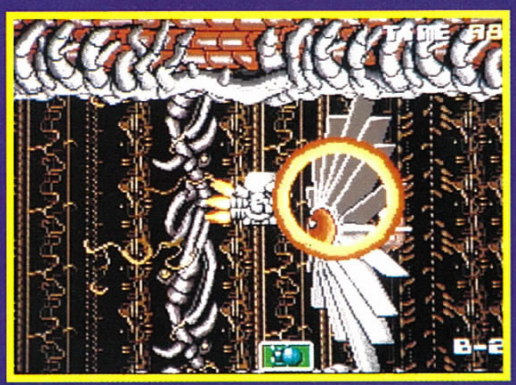
COMMENTAIRE

ROCKET

Robo-Kid est fabuleux. Si l'on oublie quelques ralentissements (désagréables, quand même), tout le reste du programme est super-rapide et les écrans sont magnifiques. Les possibilités de scrolling semblent impressionnantes: omnidirectionnel bien sûr, sur trois plans au moins dans certains tableaux, et aérodynamique, surtout dans l'intermède entre les niveaux. Les sprites sont plutôt nombreux et finement animés, et il y a quelques trouvailles terrifiantes en ce qui concerne les monstres géants. Ajoutez à cela une musique d'enfer et le confort du pupitre de la Combo, et la sensation d'arcade est vraiment totale. Un défaut, le même que sur la Neo Geo et sur la Kic's: les crédits sont illimités, et on peut donc faire "continue" indéfiniment.

Sandwich de Robo-Kid: derrière, une base qui lâche des globules mortels. Devant, une hélice qui avance inexorablement. Surtout ne pas bouger, et tirer comme un fou jusqu'à explosion de l'hélice. L'arme la plus efficace dans ce cas est la bombe, qui se déploie en ondes de choc.





PRIX : Fourni avec la Combo

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : ARCADESQUE

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 93%

Les intermèdes et le portrait plein écran de Robo-Kid coupent le souffle.

GRAPHISMES 95%

Décors variés aux couleurs superbes, monstres psychédéliques: du grand art.

ANIMATION 81%

Scrollings de première classe, sprites nombreux et très animés, sans clignotement. Quelques ralentissements.

BANDE-SON 95%

Mettez le volume du moniteur à fond!

JOUABILITE 89%

Pas très difficile, mais extrêmement maniable. Le changement d'arme est rapide et très facile.

DUREE DE VIE 86%

Le labyrinthe des niveaux interdit de faire deux fois la même partie. Beaucoup d'épreuves différentes.

INTERET 91%

A notre avis, le shoot'em up idéal: brutal, bruyant, rapide juste ce qu'il faut, tactique, avec une grande diversité d'actions.

UN RYTH

Le Meilleur

LUDI GAMES

KICK OFF
J'adore!

JEAN PIERRE
PAPIN

Nintendo®

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tacle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolon-gations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déter-miner la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes,de ligue, et du trophée européen avec une décision aux pénaltys.

Original Nintendo Seal of Quality

Nintendo®, GAME BOY™, SUPER NINTENDO ©the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Disponible sur Nintendo® et GAME BOY™, et SUPER NINTENDO®.

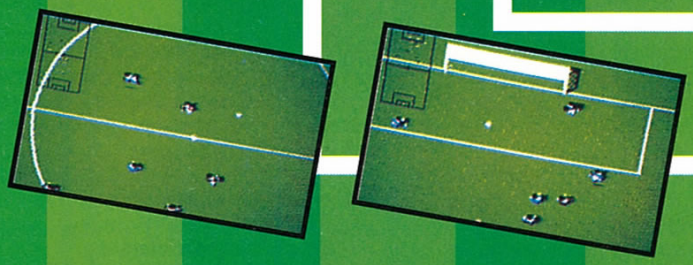
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

IMAGINEER Co.,LTD

ME D'ENFER

du Football

Précis - réaliste
très amusant



LETTRE DE
JEAN-PIERRE PAPIN
Kick Off, j'adore !

En matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches !
Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes : le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié ! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL,
BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

Thierry Concord

Pour sa deuxième édition, le Supergames Show ouvre ses portes à tous les passionnés des jeux vidéo, amateurs ou professionnels, et se place, dès à présent, parmi les plus importants salons ludiques en Europe. Il se déroule actuellement, et jusqu'au 8 novembre, au CNIT à la Défense.

Micro-ordinateurs, CD-Rom, CD-I, CDTV et, bien sûr, toutes les consoles de jeu tiendront le haut de l'affiche.

Seront présents: tous les magazines de la presse ludique (du jamais vu), les éditeurs français, européens, mais aussi américains et japonais!

Pour ce qui nous intéresse, Sega et Nintendo rivaliseront d'énergie pour vous présenter de nombreuses exclusivités. Les stands seront grands et accueillants. Vous pourrez jouer à Sonic 2 et à Streets of rage II sur Megadrive, ou bien vous défouler sur de véritables bornes d'arcade Sega. Nintendo, quant à lui, présentera tous les produits disponibles pour la Super Nintendo en cette fin d'année 1992.

Le groupe EM Images, éditeur de Consoles+, Tilt et PC Review, et France 3, la chaîne de Micro Kid's, seront présents en force sur le Supergames Show. Notre stand est l'un des plus grands du salon, et il est situé en plein cœur du show. Vous ne pouvez pas le rater (stand n° C20)!

Ces cinq jours de folie ludique vont être suivis de très près par les caméras de France 3 et il s'agira de ne pas manquer les prochaines diffusions de Micro Kid's.

Peut-être aurez-vous l'avantage et l'honneur de vous voir à la télé, interviewé par Jean-Michel Blottière.

DEVENEZ MEMBRE DE L'EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO!

Durant les cinq jours du salon, vous pourrez tenter votre chance pour essayer de faire partie de l'équipe de France de jeux vidéo!

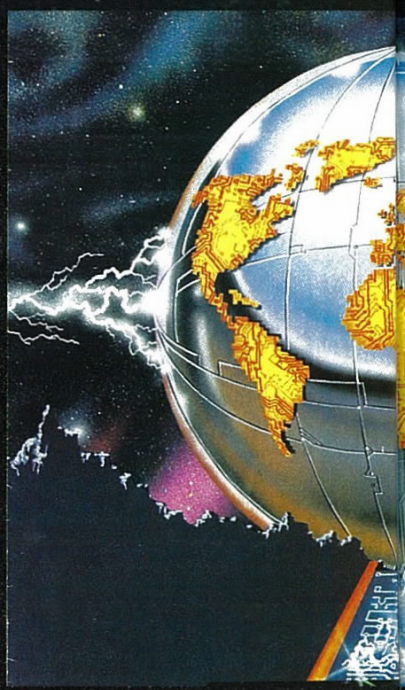
Pour cela, il vous faudra réaliser le meilleur score de la journée sur Megadrive ou sur Super Nintendo, sur deux des jeux les plus connus des machines de Sega et Nintendo. Ainsi, les auteurs des meilleurs scores du jour sur les deux machines se verront officiellement admis dans la première équipe de France de jeux vidéo. Cette équipe ainsi constituée à la fin du Supergames Show sera amenée à relever, au courant de l'année 1993, des défis ludiques contre d'autres équipes européennes. Inutile de vous dire que l'ambiance sera à son paroxysme lors des différentes manches de sélection sur le stand de votre magazine préféré.

SOIREE DE REMISE DES TILT D'OR!

Le jeudi 5 novembre, à partir de 20 heures, vous pourrez assister à la remise des Tilt d'or. Ces trophées sont attribués, après de longues séances de délibération par les équipes des journalistes de Tilt, Consoles+ et PC Review, aux jeux les plus marquants de l'année écoulée. Seront ainsi décernés dix prix aux meilleurs jeux sur micro-ordinateur et dix prix pour les meilleurs jeux sur console. Deux Tilt d'or/Micro Kid's récompenseront les jeux micro et console préférés des téléspectateurs de Micro Kid's, l'émission animée par Jean-Michel Blottière.

L'EQUIPE DE CONSOLES+ AU COMPLET

Les discussions allaient bon train au sein de la rédaction de Consoles+ jusqu'à l'ouverture des portes du Supergames. Tous les journalistes



entendent bien faire de ce salon ludique un lieu de rencontres privilégiées pour faire connaissance avec leurs lecteurs, c'est-à-dire VOUS! Il paraît que Wieklen est là quelque part dans les allées du salon avec l'un de ses nombreux costumes taillés spécialement à sa taille. Chasseurs d'autographes, avez-vous

LE TROPHEE SUPERGAMES SHOW 92!

Ce trophée Supergames récompensera le meilleur jeu de l'année 1992. Il sera attribué par l'ensemble des visiteurs du show, qui disposeront d'énormes urnes pour élire le jeu préféré du public français pour l'année 1992.

pensé à vous munir de votre calepin et d'un stylo? Il paraît que, voilà quelques années déjà, un vieux mage des Royaumes oubliés aurait prédit à notre ami le nain qu'un jour, c'est sûr, il saurait écrire son nom sans faire de fautes d'orthographe. Sa prédiction va-t-elle se réaliser?

LES EXCLUS "LULU" DE BANANA

L'intrépide Banana San nous a promis de revenir du Japon avec des cartouches jamais vues auparavant, et qu'il présenterait donc en exclusivité mondiale dans un espace "spécial Japon" du Supergames Show.

Ces jeux seront essentiellement des titres sur Super Famicom et quelques titres sur Mega CD. Ce palabreur de Banana était toujours en tractations — au moment où nous écrivons ces lignes — avec différents éditeurs japonais pour leur subtiliser leurs tout nouveaux produits le temps du salon.

Une chose est sûre, vous n'aurez jamais vu ces jeux auparavant puisqu'ils ne seront disponibles qu'en 1993.

ENFIN LE PIN'S CONSOLES+!

Vous nous le réclamiez de longue date, il est enfin disponible, et c'est déjà un collector qui va se revendre à prix d'or!

Le pin's de Consoles+ a été édité dans une série limitée de 500 exemplaires numérotés.

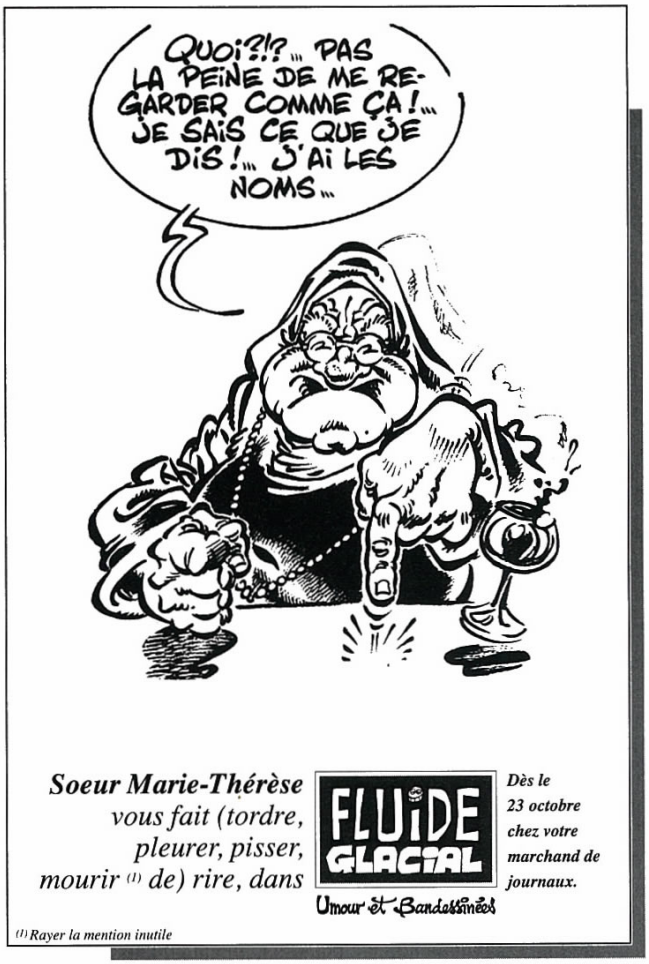
Serez-vous l'un des 499 accros qui acquerront ce bijou pour la somme exorbitante de 99 F?

499? Ben oui, il faut savoir que Wieklen a été le plus prompt d'entre nous tous. Il a été le premier à s'offrir le pin's du magazine et il compte en racheter deux autres.

Le rusé nain a revendu son premier pin's près du triple de son prix à un goblin qui l'avait défié au bar du Supergames...

LE KIOSQUE TILT/CONSOLES+/ PC REVIEW/ MICRO KID'S!

On espère que vous n'avez pas raté l'émission Micro Kid's du dimanche 25 octobre: Jean-Michel a délivré LE mot de passe que vous devez donner à notre kiosque. Ainsi, vous bénéficierez d'une entrée à prix exceptionnel.

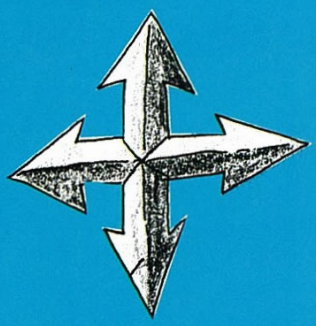


CONCOURS

REMISE DES PRIX

Voilà un an, Tilt, Consoles+ et Micro Kid's organisaient le premier concours d'écriture interactive de jeux vidéo, sous le haut patronage du ministère de l'Education nationale et de la Culture. Sur les 250 projets reçus, 22 ont passé le cap de la présélection (6 juniors et 16 seniors). Les critères de choix ont porté sur l'originalité et la faisabilité technique.

LES SCENARIOS PRIMES

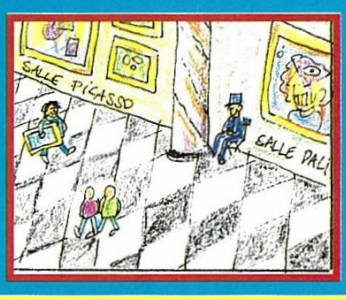


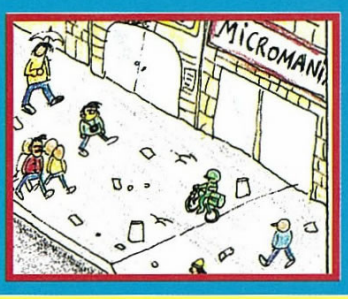
Les deux lauréats étaient conviés dans les salons du ministère à recevoir leur prix des mains de Jack Lang. Pour la catégorie Junior (de 17 à 117 ans!), le vainqueur est un jeune Parisien de 18 ans, Benjamin Dupont-Jubien. Outre les félicitations du ministre, il a reçu une bourse de développement de 30 000 F. Le président de Philips France, Laurent Mauduit, s'est associé à ce concours en remettant un accord de réalisation sur CDI du scénario primé, Un japonais à Paris. En toute logique, ce jeu verra le jour d'ici à deux ans. C'est la société française Infogrames qui se chargera de son développement. Dans la catégorie Junior, Mathieu Trabut, 16 ans, remporte le concours grâce à son Mysterious Gold, un casse-briques original. Comme récompense, il est reparti avec un micro-ordinateur Macintosh et le droit de suivre un stage d'infographie au studio Apple.

UN JAPONAIS A PARIS

Un Japonais à Paris est un jeu de plates-formes/aventure dont le héros, Shozo, est en visite à Paris. Malheureusement, le groupe avec lequel il est parti l'oublie en haut de la tour Eiffel, absorbé qu'il est par la beauté de la ville. Il a une journée pour retrouver ses amis japonais. Il dispose d'un plan de Paris et d'un peu d'argent pour s'en sortir. Il doit user de sa force pour se défaire des principaux obstacles (voleurs, chauffards, mendiants...) et de son intelligence pour trouver différents objets qui lui seront utiles lors de son périple.

Mysterious Gold est un casse-briques qui tire son originalité du scénario. Vous prenez l'apparence d'un distributeur de billets de banque. Au moyen d'une raquette, vous devez faire rebondir la pièce de monnaie de telle sorte qu'elle rentre dans sa bonne case. Des tas de bonus vous aident à ne pas perdre le contrôle. Il faut compter aussi sur des malus qui vous rendront la vie difficile. Entre chaque tableau, vous avez





DE SCENARIOS

Armel Roubaix

De gauche à droite, Benjamin Dupont-Jubien (lauréat Junior), Jack Lang (ministre de l'Education nationale et de la Culture), Mathieu Trabut (lauréat Senior) et Jean-Michel Blottière (notre rédac chef, et célèbre animateur de Micro Kids).

SYNOPSIS:

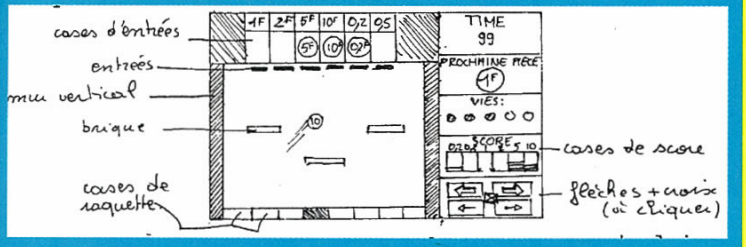
Titre du jeu: MYSTERIOUS GOLD

Personne ne peut imaginer le travail fatigant que fait un distributeur! Alors imaginez de faire le boulot à sa place... Mysterious Gold vous met dans la "peau" d'une de ces machines. Il faut d'abord ranger les pièces pour égaler des billets puis classer ces billets pour pouvoir ensuite les distribuer. Le jeu est une sorte de casse-briques original. Il se commande à la souris sous forme d'icônes.

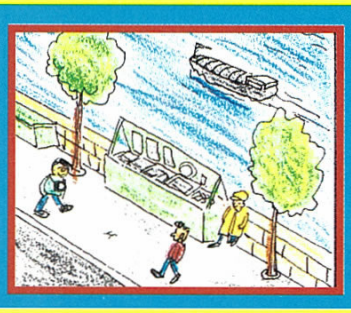
Voir fiche technique.

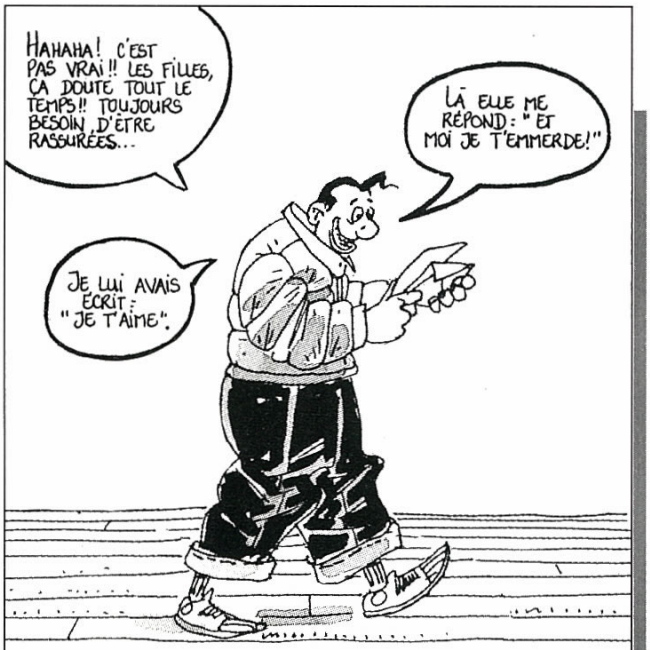
M. TRABUT

MYSTERIOUS GOLD



accès à un niveau bonus. Les billets ont remplacé les pièces.





Jean-Claude Tergal vous fait (tordre, pleurer, pisser, mourir [1] de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL

Humour et Bandessinées

Dès le 23 octobre chez votre marchand de journaux.

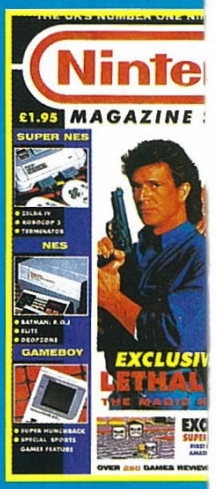
[1] Rayer la mention inutile

NEWS

LE SURCOUF : LA FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE

Il y avait autrefois à Paris (et à Lyon) une grande boutique d'informatique personnelle, Général Vidéo, qui se payait le luxe de passer non pas une page de pub dans les journaux, mais quatre, huit ou seize, dans presque tous les magazines de micro. Le patron, à l'époque, s'appelait Olivier De Vavrin (pour les curieux que ça intéresse). Eh bien, ce cher monsieur De Vavrin a ouvert le 15 octobre dernier (c'est-à-dire, pour moi qui écris ces lignes, dans quelques jours), la première foire-expo permanente d'informatique personnelle et de jeux vidéo. Son nom: le Surcouf, du nom d'un célèbre corsaire français qui sévit sous la Révolution. Pour la raison que je viens de vous expliquer ci-dessus, nous n'avons pas encore pu voir ce qu'on y trouvait, mais on vous promet de vous tenir au courant.

Le Surcouf: 73, avenue Philippe-Auguste, 75011 Paris.



ROBBY, L'AS DU VOLANT

Un nouveau jeu d'arcade dément vient de faire son apparition: Virtua Racing. Il s'agit d'une simulation automobile hyperréaliste. Non seulement les écrans sont en 3D calculée mais, en plus, le siège sur lequel on est assis pendant le jeu nous fait subir les différentes "forces" auxquelles on serait soumis si l'on était à bord d'une véritable voiture de course: des pistons s'actionnent à chaque virage et font pression sur le corps. Quatre vues sont disponibles: ras du sol, traditionnelle, avec la "caméra" à l'arrière du bolide, vue d'hélicoptère et vue intermédiaire, amalgame des deux dernières.

Il est bien entendu possible de changer de vue à tout moment pendant le jeu. Comble du raffinement: le siège est réglable, non pas grâce à une vulgaire poignée, mais à l'aide de deux boutons électriques (avant et arrière). Virtua Racing, conçu par Sega, a déjà conquis plus d'un joueur, notamment notre fameux Robby.

LE TELEJOYPAD

Une télécommande, ça permet de contrôler un appareil électrique à distance, qu'elle soit à fil ou à infrarouge. Exemple: la télécommande de la télé... vision. La télévision, d'ailleurs, ça permet de voir ce qui se passe ailleurs à distance. (NDLR: Oh, hé, ça va, abrège!). Tout ça pour vous présenter The Remote Controller, un joypad sans fil pour Megadrive. On branche le boîtier-récepteur sur les deux prises joypad, on met deux piles dans la manette et on y va! Techniquement, c'est du tout bon. Nous avons réalisé un test à cinq mètres de distance et nous n'avons rencontré aucun problème, à condition de placer le joypad dans la direction du récepteur. Les classiques boutons de personnalisation sont présents: auto-fire deux vitesses, mode Slow et bouton deux joueurs pour autoriser le fonctionnement d'une seconde manette sans fil. Quant à la prise en main, différente de celle de la manette d'origine, elle est très agréable grâce à deux emplacements, disposés de manière à permettre de replier les doigts, qui se trouvent au dos du joypad. Vous pouvez acheter les yeux fermés. Manette seule: 150 F; manette plus boîtier: 250 F.

LE RETOUR DU VOLANT DE LA CONSOLE

Voici de quoi satisfaire ceux qui considèrent que les simulations sportives automobiles ne sont pas assez réalistes: un volant à brancher sur le port joypad.

Aussi simple à utiliser qu'un vrai volant, il suffit de tourner dans le sens désiré pour en voir l'effet immédiat sur l'écran.

Sa particularité, par rapport à ce que l'on a pu voir jusqu'à présent (les vieux de la vieille comme Robby se souviennent du volant et de la pédale qui se connectaient à la Colecovision de CBS), c'est qu'il n'y a pas de manche. Il n'y a aucun appui, il suffit de le tenir avec les deux mains.

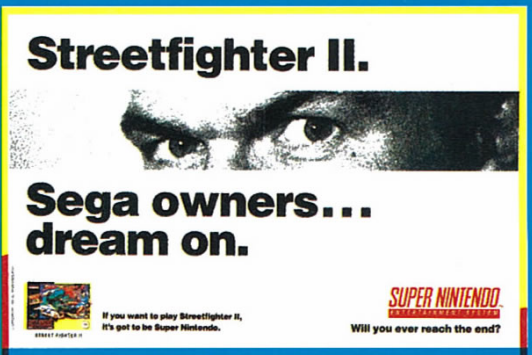
Le Freewheel, c'est son nom, fera son apparition sur NES, SMS et Megadrive aux alentours du mois de février.

La date de disponibilité de la version Super Nintendo n'est pas encore annoncée. Quant au prix, il devrait se situer autour de 300 F.

MACHINES SE DEDOUBLE

Mean Machines, le grand frère britannique de Consoles+, édité par Emap Images, vient de se scinder en deux titres: un pour Sega, l'autre pour Nintendo, Emap ayant obtenu de ce dernier l'autorisation d'utiliser son nom et son logo. Le premier devient donc Mean Machines Sega et le second porte le doux nom de Nintendo Magazine System. La maquette des revues a fait l'objet de nombreuses améliorations, accroissant leur lisibilité. Pour l'occasion, MMS a offert à ses lecteurs, en couverture, une cassette vidéo contenant des images de Sonic The Hedgehog II (le prix du journal passant à cette occasion de 20 à 40 F) et NMS, un Time Boy. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un porte-clés en forme de Game Boy qui donne l'heure. Et à propos d'heure, sachez que NMS est sorti un mois avant la date prévue... Souhaitons longue vie à ces deux magazines!

NEWS



NINTENDO, UN RIEN CULOTTÉ

Toujours à propos de ces deux magazines, Nintendo Magazine System et Mean Machines Sega, on peut voir dans le premier une publicité de Nintendo qui annonce la sortie imminente de Street Fighter II. Jusque-là, rien d'anormal. En revanche, dans Mean Machines Sega, on peut aussi découvrir une publicité de Nintendo pour Street Fighter II qui dit ceci: "Street Fighter II. Les possesseurs de Sega... en rêvent." Et précise en petit: "Si vous voulez jouer à Street Fighter II, il faut une Super Nintendo." Il fallait oser!

UN CHARGEUR PAS COMME LES AUTRES

L'idéal pour les consoles portables, c'est d'avoir une batterie légère et qui dure suffisamment longtemps pour ne pas avoir à la recharger trop souvent. Le Handy Power Kit est un chargeur distribué par Audiosonic qui accepte deux types de batterie: Handy Power I et II. Si la première condition n'est pas vraiment remplie (le problème du poids), la durée d'utilisation comparée à la durée de charge est remarquable. Tandis que la première se recharge en une heure, la seconde nécessite deux heures et demie (ce qui n'est vraiment pas long: en général, il faut toute une nuit) pour des temps d'utilisation respectifs de 14 et 28 heures sur une Game Boy, 2 et 4 heures sur une Game Gear.

Oui, vous avez bien lu, ces batteries fonctionnent indifféremment sur l'une comme sur l'autre des portables: chacune des deux batteries possède deux prises d'alimentation, une pour chaque modèle. Quant au chargeur, il suffit d'y glisser l'accu pour qu'il commence a agir. Ce dernier est livré avec un morceau de Velcro, ce qui permet de le fixer à l'endroit où on le pose pour être sûr qu'il ne tombe pas.

Handy Power Kit: 400 F environ.
Handy Power I: 200 F environ.
Handy Power II: 300 F environ.

Litteul Kevin vous fait (tordre, pleurer, pisser, mourir [1] de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL
Humour et Bandessinées

Dès le 23 octobre chez votre marchand de journaux.

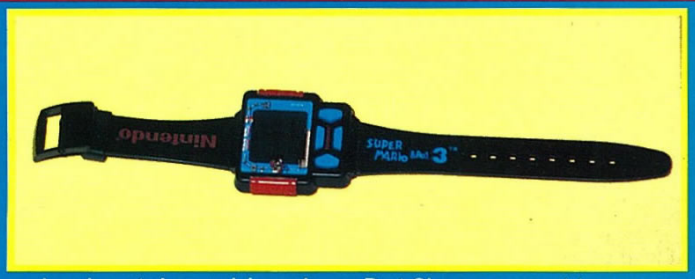
[1] Rayer la mention inutile

NEWS

UNE GAME BOY VENUE D'AILLEURS

Regardez bien la photo. Voici un accessoire complètement fou, pour Game Boy, que nous avions découvert au CES de Chicago. Son nom: Handy Boy. Il est composé de deux parties, dont la première s'enfile par le haut de la console. Celle-ci comporte deux haut-parleurs qui rendent bien le son stéréo et d'une loupe de bonne qualité. Réglable en hauteur, cette dernière est équipée d'un éclairage en deux points pour une meilleure visibilité. La seconde partie est constituée de deux gros boutons qui remplacent ceux d'origine, et surtout d'un mini-joystick qui vient se fixer sur la croix de direction. Dirigé par le pouce, ce mini-manche à balai répond à toutes les sollicitations. Et quand on ferme le tout, cela forme un ensemble compact et protégé, que l'on peut même porter en bandoulière, grâce à une sangle. Les concepteurs du Handy Boy ont décidément tout prévu. Son prix: environ 350 F.

JEUX ET GADGETS, FAITES LA DIFFERENCE!



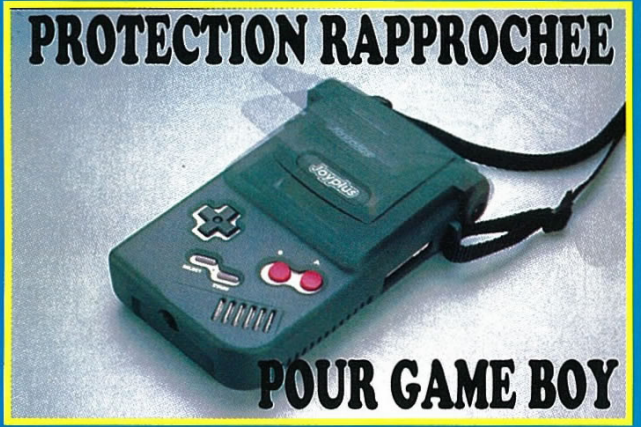
La plupart de nos héros de dessins animés ou de bandes dessinées donnent souvent naissance à des marionnettes, peluches et autres objets à leur effigie. C'est ce qu'on appelle les produits dérivés. Mickey, Donald, Superman, Batman et, plus récemment, Bart Simpson y sont tous passés. Les joysticks que je vous ai présentés le mois dernier en sont le meilleur exemple.

C'est ainsi que l'on peut trouver, chez les marchands de jouets, une montre signée Nintendo. Le Game Watch ne se contente pas de donner l'heure, elle propose un petit jeu électronique. Il existe trois versions de ce gadget (Tetris, bien sûr, mais aussi Super Mario Bros 3 et Zelda 3), car il s'agit bien d'un gadget, lequel ne divertira pas plus de deux minutes, et encore. L'écran est tellement petit qu'on n'y voit rien. Quant aux boutons, il faudrait des doigts fins comme des mines de crayon pour pouvoir appuyer dessus! Bref, ne vous laissez surtout pas avoir par ces joujoux, pas même dignes de figurer dans une pochette surprise, et dont le prix avoisine les 200 F.

Ce qui est étonnant, c'est que Nintendo nous avait autrefois habitué à des jeux électroniques de qualité, et autrement plus amusants. Il y a une dizaine d'années, on trouvait sur le marché les premiers jeux électroniques à cristaux liquides. Certains disposaient d'un double écran: Oil Panic et Donkey Kong, eux aussi conçus par Nintendo. C'est également la première fois que l'on pouvait découvrir Mario: il avait pour mission (désormais classique) de délivrer la princesse, prisonnière du grand singe, et d'éviter les tonneaux que ce dernier lui lançait dessus.

Hé! dis, tu te souviens, Robby?

PROTECTION RAPPROCHEE POUR GAME BOY



Le Handy Carry est une sacoche de transport en plastique dur pour la Game Boy, munie d'une bandoulière. Mais le plus intéressant, c'est que le Handy Carry sert de boîtier de protection: des encoches laissent apparaître les boutons et la croix de direction pour pouvoir jouer sans retirer la Game Boy de son étui. Par ailleurs, un "couvercle" se rabat au-dessus de l'écran: outre le fait qu'il évite l'apparition de rayures, il fait également office de pare-soleil. Cet accessoire ingénieux et très pratique coûte environ 70 F.

3615 TCPLUS
RUBRIQUE FORUM CONSOLES

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE !!

DES PRIX EXCEPTIONNELS AU FORUM JUSQU'AU 21 NOVEMBRE !

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Etoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

NICE LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MANETTE COMPATIBLE SUPER-NINTENDO MEGADRIVE

Offre spéciale valable du 1er au 30 novembre 92

CITY

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
~~499F~~ **399F**

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, et un joystick 8 directions contacts microswitches !

NEW !!

BIG WINDOW GAMEGEAR
Agrandit l'image
Evite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Ggear en même temps)
149F

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE...

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement **99F**
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

PROMOS MEGADRIVE

Thunderforce2	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~395F~~	149F
Flicky	~~325F~~	149F
Arrow Flash	~~395F~~	149F

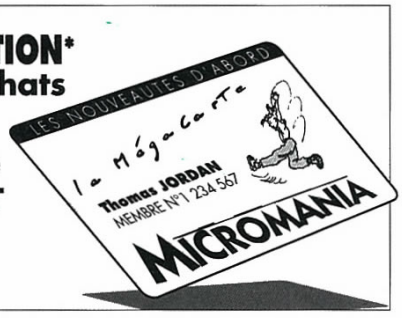
PROMOS S-NINTENDO

G.F. KO Boxing	~~499F~~	399F
Battle Tank	~~499F~~	399F
Thunderspirits	~~499F~~	399F
Play Act. Foot.	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	399F
Strike Gunner	~~499F~~	399F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Promotions dans la limite des stocks disponibles.

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte **GRATUITEMENT** lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles



Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 **MICROMANIA**

OPTION SUD - 92 34 51 60

Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

C07	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 60F)**			+ 29F
		TOTAL À PAYER =	F

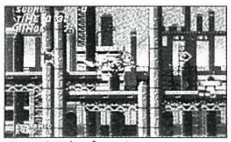
RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

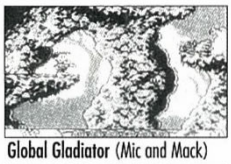
PAYEZ PAR CARTE BLEUE–CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :

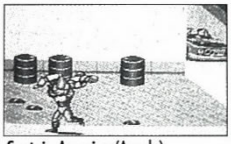
N° de membre (facultatif)

MEGADRIVE

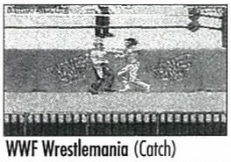
Les nouveautés d'abord !

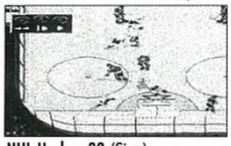

Sonic 2 (Plateforme)

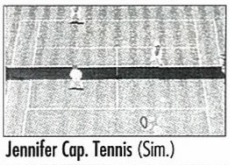

Global Gladiator (Mic and Mack)

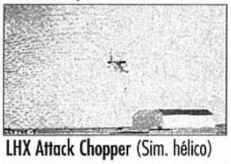

Captain America (Arcade)

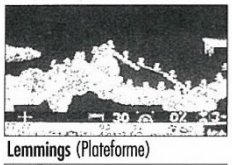
Thunderforce IV (Shoot'em up)

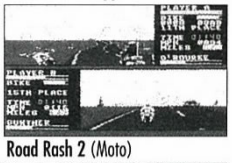

WWF Wrestlemania (Catch)

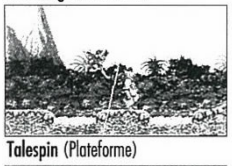

NHL Hockey 93 (Sim.)

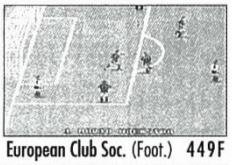

Jennifer Cap. Tennis (Sim.)

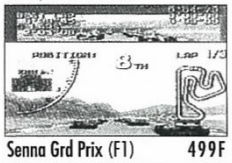

LHX Attack Chopper (Sim. hélico)

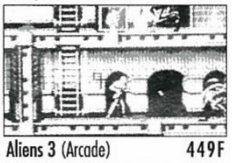

Lemmings (Plateforme)


Road Rash 2 (Moto)

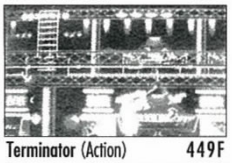

Talespin (Plateforme)

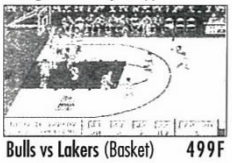

European Club Soc. (Foot.) 449F

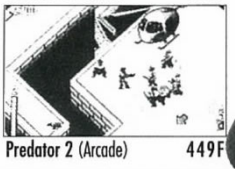

Senna Grd Prix (F1) 499F


Aliens 3 (Arcade) 449F

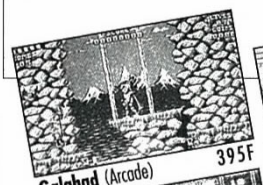
Dragon's Fury (Flipper) 479F


Terminator (Action) 449F

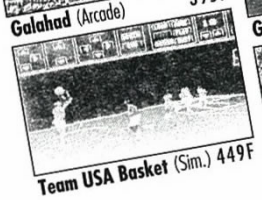

Bulls vs Lakers (Basket) 499F


Predator 2 (Arcade) 449F

ÇA VIENT DE SORTIR !


Galahad (Arcade) 395F

Greendog (Arcade) 395F


Team USA Basket (Sim.) 449F

Aquatic Games (Sports) 425F

GÉANT

MEGADRIVE
+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE
+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

TOP 30

Tazmania (Plateforme)	449F	The Simpson's (Plateforme)	395F
Olympic Gold (Sport)	449F	Road Rash (Course Moto)	449F
Chuck Rock (Plateforme)	449F	Jordan VS Birds (Basket)	399F
D.R. Robinson Sup. (Basket)	449F	Two Crudes Dudes (Combat)	399F
E.Holyfield Real Boxing (Boxe)	449F	Krusty's Fun House (Plt)	349F
Side Pocket (Billard)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Toki (Plateforme)	395F	Super Volleyball (Sim.)	299F
Greendog (Arcade)	395F	Shinning and Dark. (Dungeons)	475F
Desert Strike (Arcade)	499F	Pac Mania (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	Steel Empire (Shoot'em up)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Double Dragon (Arcade)	449F
Wonderboy in Monter. (Plt.)	475F	Cybercop (Action)	475F
Street of Rage (Combat)	449F	RBI 4 (Baseball)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	John Madden N2 (Foot. amé.)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Marble Madness (Arcade)	499F

LE TOP 25 MEGADRIVE SUR CASSETTE VIDÉO

99F ou GRATUITE
(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE)

Des promos Démentes !!

Thunderforce 2	~~395F~~	**149F**	Splatter House 2	~~499F~~	**399F**
Altered Beast	~~395F~~	**149F**	Cadash	~~449F~~	**349F**
E Swat	~~395F~~	**149F**	Mickey Mouse	~~449F~~	**399F**
Crack Down	~~395F~~	**149F**	Quack Shot	~~449F~~	**399F**
Flicky	~~325F~~	**149F**	Robocod	~~449F~~	**299F**
Arrow Flash	~~395F~~	**149F**	Rolling Thunder 2	~~499F~~	**399F**
Dynamite Duke	~~395F~~	**149F**	Mercs	~~475F~~	**299F**
World Cup Italia	~~395F~~	**215F**	Moonwalker	~~395F~~	**295F**
S. Thunderblade	~~395F~~	**215F**	Art Alive	~~325F~~	**245F**
Alex Kidd	~~325F~~	**215F**	Joe Montana 2	~~395F~~	**295F**
Mario Lemieux	~~395F~~	**299F**	Buck Rogers	~~499F~~	**395F**
Slime World	~~449F~~	**249F**	Immortal	~~449F~~	**395F**

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499F
Remote controller +1 manette	249F
La manette seule	145F
Control Pad Pro2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F
Adapt.Master-Syst. Megad.	295F
Adaptateur Secteur	175F
Prise Péritel	175F

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

249F

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE
disponible en magasin courant novembre

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES MICRO

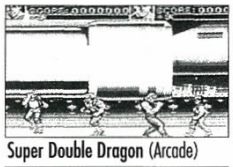
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

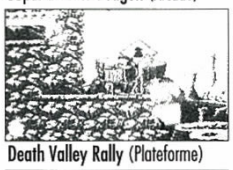
LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

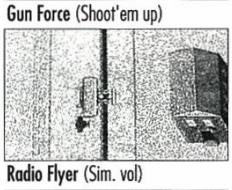
SUPER-NINTENDO

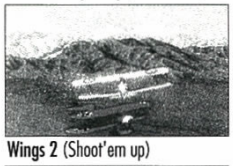
Les nouveautés d'abord !


Super Double Dragon (Arcade)

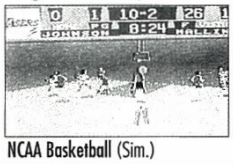
Gun Force (Shoot'em up)

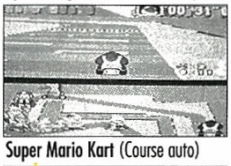

Death Valley Rally (Plateforme)


Radio Flyer (Sim. vol)


Wings 2 (Shoot'em up)

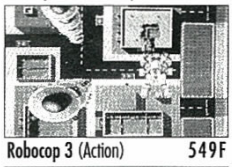
Space Megaforce (Shoot'em up)

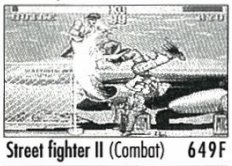

NCAA Basketball (Sim.)

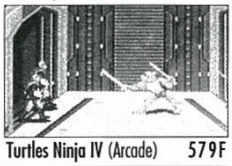

Super Mario Kart (Course auto)

Axelay (Shoot'em up)

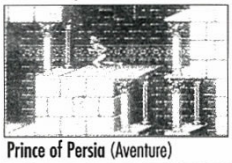
The Simpson's (Plateforme) 499F

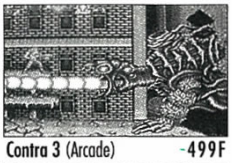

Robocop 3 (Action) 549F

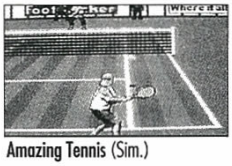

Street fighter II (Combat) 649F


Turtles Ninja IV (Arcade) 579F

Soul Blazer (Aventure) 499F


Prince of Persia (Aventure)


Contra 3 (Arcade) 499F


Amazing Tennis (Sim.)

Castlevania 4 (Aventure) 499F

Plus de 50 jeux disponibles à partir de 399F !!

ADAPTATEUR AD 29

GÉNIAL !

99F

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!

- IMPORTANT -

LES CARTOUCHES DE CETTE PAGE FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO OU L'ACTION REPLAY. PRIX INDIQUÉS POUR DES JEUX D'IMPORT QUI NÉCESSITENT L'ADAPTATEUR AD29.

TOP 30

Super Ghouls'n Ghosts (Plt)	499F	Adventure Island (Plt)	499F
Final Fight (Combat)	499F	UN Squadron (Shoot'em up)	499F
WWF Wrestlemania (Catch)	499F	Final Fantasy 2 (Aventure)	549F
Adventure Island (Aventure)	499F	Super Soccer Champion (Foot)	499F
Addams Family (Arcade)	499F	Super Soccer (Foot)	449F
Lemmings (Plateforme)	499F	Arcana (Dungeon)	499F
Rival Turf (Arcade)	499F	Super Off Road (Course)	479F
Mystical Ninja (Arcade)	499F	Peabble Beach Golf (Sim.)	499F
Joe and Mac (Plateforme)	449F	Super Bowling (Sim.)	499F
Top Gear (Course Auto)	449F	Magic Sworld (Arcade)	549F
Act Raisers (Action)	499F	Kablooey (Réflexion)	499F
Pilot Wings (Sim. vol)	499F	Rampart (Stratégie)	499F
F Zéro (Auto)	449F	Roger Clemens (Base Ball)	499F
Super Tennis (Sim.)	449F	Earth Defense (Shoot'em up)	479F
Populous (Stratégie)	449F	The Chessmaster (Réflexion)	499F

DÉMENT !

«LA DYNA 1»

149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

Des promos Démentes !

Legend of Zelda	~~549F~~	399F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	399F
Battle Tank	~~499F~~	399F
Thunderspirits	~~499F~~	399F
Play Action Foot.	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	399F
Strike Gunner	~~499F~~	399F

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA

SUPER !

SUPER NINTENDO

Disponible en magasin courant novembre

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA,

tapez 3615 MICROMANIA

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE

8 boutons avec tir automatique indépendant, Tir rapide, Ralentisseur, Stick 8 directions...

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT

valable jusqu'au 31 novembre 92

~~499F~~ 399F

CITY

MANETTE JB KING

599F

Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo. les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

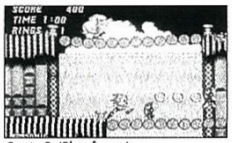
GAMEGEAR

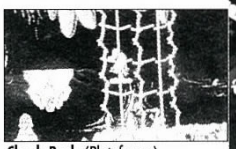
Les nouveautés d'abord !

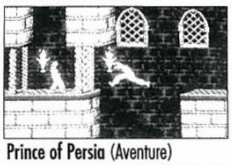
DÉMENT !!

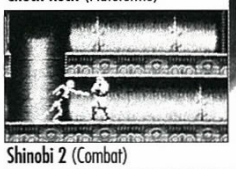
GÉANT
GAMEGEAR
+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur
1290F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

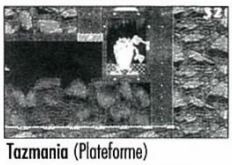
NOUVEAU
GAMEGEAR
+ Columns
995F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!


Sonic 2 (Plateforme)

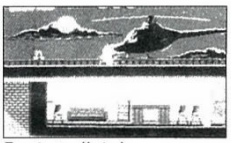

Chuck Rock (Plateforme)

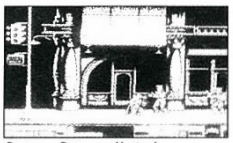

Prince of Persia (Aventure)

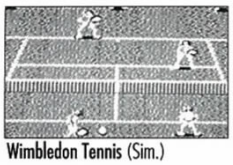

Shinobi 2 (Combat)

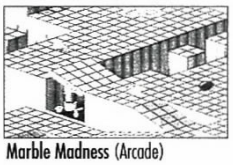

Tazmania (Plateforme)

D.R. Supreme Court (Basket)


Terminator (Action)


Batman Returns (Action)


Wimbledon Tennis (Sim.)


Marble Madness (Arcade)

ADAPTATEUR SECTEUR **99F**

BIG WINDOW

Agrandit l'image
Évite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

149F

TOP 30

Senna Grand Prix (Course F1)	269F	Super Monaco Gd Prix (Auto)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Out Run Europa (Course Auto)	325F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Wonderboy Dragon's Trap (Plt)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Spiderman (Arcade)	249F	Chase HQ (Arcade)	295F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Slider (Arcade)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Halley Wars (Shoot'em Up)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Joe Montana (Foot américain)	245F
Devilish (Casse-brique)	245F	Out Run (Course Auto)	245F
Paperboy (Arcade)	269F	Pengo (Labyrinthe)	215F
Aerial Assault (Arcade)	249F	Woody pop (Casse-brique)	215F
Shinobi (Arcade)	269F	Smash TV (Arcade)	329F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Popils (Plateforme)	249F

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy ~~215F~~ ▶ 195F
Space Harrier 3D ~~245F~~ ▶ 175F

Chaque dimanche à 10h05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

ACCESSOIRES

Adapt. secteur Sega	175F	Battery Pack	345F
Adaptateur Auto	195F	Cable de liaison Ggear	79F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER

99F

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console GAMEGEAR

~~149F~~ **99F**

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
+ Alex Kidd + Sonic Hedgehog
+ 1 manette de jeux
649F

A PARAITRE

Aliens 3
New Zealand Story
Sonic 2
Batman Returns
Tazmania
Lemmings 2
Mickey 2
Trivial Pursuit

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

Control pad Sega	99F
Control stick Sega	169F
Rapid fire Sega	129F
Adaptateur secteur	175F
Remote control MS	269F
Cable péritel	175F

OFFRE SPÉCIALE !!

RC Grand Prix	99F	E Swat	99F	Aztec Adventure	149F
Alien Storm	99F	Vigilante	99F	Enduro Racer	149F
Miracle Warrior	99F	Psychic World	99F	Fantazy Zone 1	149F
Captain Silver	99F	Ace of Aces	99F	Global Defense	149F
Cloud Master	99F	Ninja	99F	Hang on	149F
Fire and Forget 2	99F	World Grand Prix	99F	Secret Command	149F
Golden Axe Warrior	99F	Super Tennis	99F	Teddy Boy	149F
Rampage	99F	Action Fighter	149F	Transbot	149F

TOP 20

Prince of Persia	369F	Astérix	395F
Tom and Jerry	395F	Moonwalker	395F
Terminator	369F	Sonic Hedgehog	395F
Olympic Gold	365F	Wimbledon Tennis	365F
Chuck Rock	369F	Champions of Europe	395F
Marble Madness	349F	California Games	345F
The Simpson's	369F	Mickey Mouse Castle.	395F
Senna Grand Prix	395F	Populous	365F
Super Kick Off	345F	Mercs	395F
Donald Duck	395F	Ms Pacman	395F

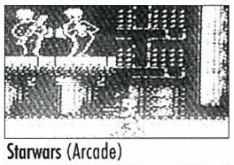
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

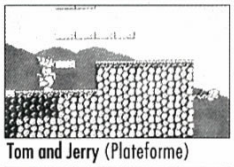
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

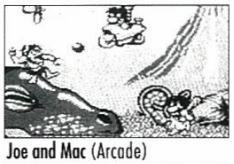
LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEBOY

Les nouveautés d'abord !

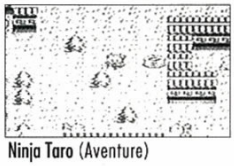

Starwars (Arcade)

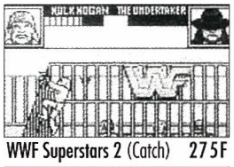

Tom and Jerry (Plateforme)


Joe and Mac (Arcade)

Mac Donald Land (Plt)

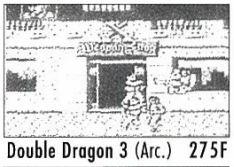
Prince Vaillant (Avent.)


Ninja Taro (Aventure)

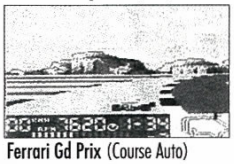


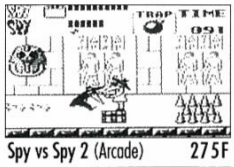
WWF Superstars 2 (Catch) 275F

Xenon 2 (Shoot'em Up)

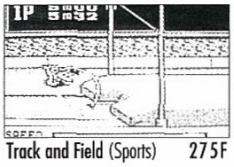

Double Dragon 3 (Arc.) 275F

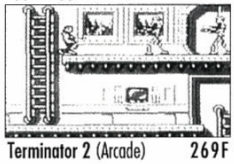
Dr Franken (Plateforme) 259F

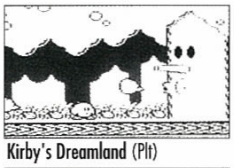

Ferrari Gd Prix (Course Auto)

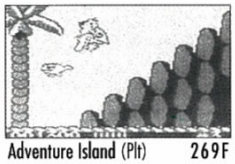


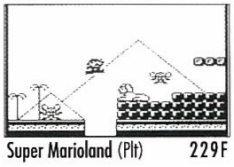
Spy vs Spy 2 (Arcade) 275F


Track and Field (Sports) 275F


Terminator 2 (Arcade) 269F


Kirby's Dreamland (Plt)


Adventure Island (Plt) 269F


Super Marioland (Plt) 229F

Ultima Ruins (Aventure)

DES HITS DÉMENTS À PRIX DÉMENTS !!

Offre spéciale dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 21 novembre 92

Spiderman 2 ~~275F~~ ▶ **175F**
Simpson's 2 ~~275F~~ ▶ **175F**
Megaman 2 ~~275F~~ ▶ **175F**
Turtles Ninja2 ~~275F~~ ▶ **175F**

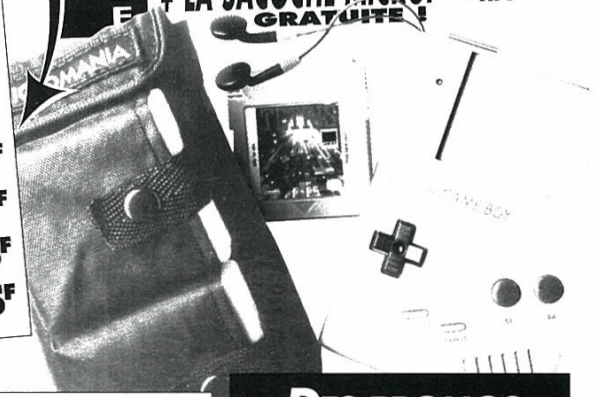
OFFRE SPÉCIALE

GAMEBOY

+ Tétris
+ Les Écouteurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !



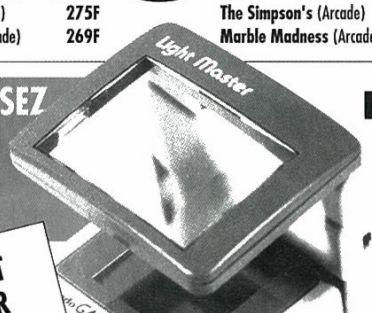
TOP 30

Mickey Dangerous (Plt)	275F	**Bugs Bunny 2** (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	**Hudson Hawk** (Arcade)	275F
Hook (Plateforme)	269F	**Beetle juice** (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	**Nintendo World Cup** (Football)	229F
Addams Family (Arcade)	275F	**Pitfighter** (Catch)	275F
Prince of Persia (Action)	275F	**WWF Super Stars** (Catch)	269F
Battle Toads (Arcade)	275F	**Duck Tales** (Plateforme)	289F
Pacman (Arcade)	249F	**Batman** (Plateforme)	269F
Football International (Sim.)	249F	**NBA All Star Chal.** (Basket)	275F
Tennis (Sim. tennis)	229F	**Robocop 2** (Action)	275F
Tiny Toon (Plateforme)	275F	**Final Fantasy 2** (Aventure)	345F
Blades of Steel (Ice Hockey)	269F	**Alley Way** (Casse-brique)	195F
Batman Return of joker(Arcade)	275F	**World Circuit Series** (Auto)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F	**The Simpson's** (Arcade)	269F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F	**Marble Madness** (Arcade)	269F

DES PROMOS D'ENFER !!

Knight Quest	~~275F~~ ▶ **175F**
Prophecy vs Child	~~275F~~ ▶ **175F**
Spanky's Quest	~~275F~~ ▶ **175F**
Toxic Crusaders	~~275F~~ ▶ **175F**
Soccermania	~~275F~~ ▶ **149F**
Fist of Northstar	~~245F~~ ▶ **175F**
Elevator Action	~~245F~~ ▶ **145F**
Kid Icarus	~~229F~~ ▶ **175F**

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY



LE LIGHT MASTER **99F**

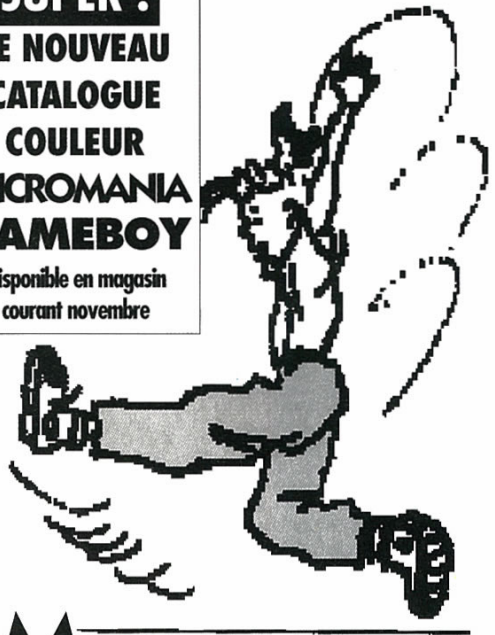
PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

NEW Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans les magasins MICROMANIA, tapez **3615 MICROMANIA**

SUPER !

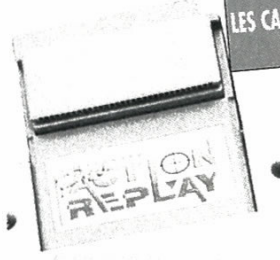
LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA GAMEBOY

Disponible en magasin courant novembre



MODIFIEZ LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX.

Multipliez vos vies énergies gameplay



349F

ACTION REPLAY PRO

ACCESSOIRES

ADAPT SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE GBOY	145F	...	

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

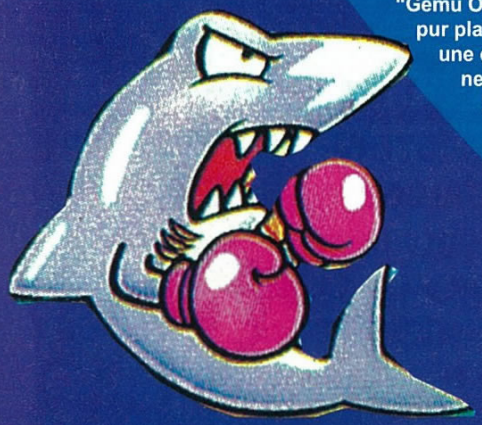
Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

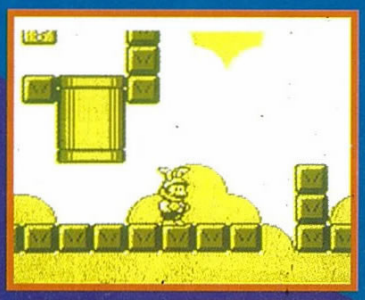
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER MAR

Je marchais tranquillement, flânant dans les petites ruelles d'Akihabara (quartier de Tokyo). A un moment, je suis passé devant une petite échoppe que je n'avais jamais remarquée malgré mes fréquentes visites. Toute petite, vieillotte, elle affichait un panneau indiquant "Antiquités-Consoles"; intrigué, je m'approchai et entrai dans la boutique. C'était un vrai capharnaüm. De la première console en bois où il fallait pédaler pour pouvoir jouer à la Vectrex en passant par l'Atari, elles étaient toutes là. En furetant, je tombai tout à coup sur une curieuse Game Boy, recouverte de poussière. Rien qu'en la voyant, j'ai senti qu'elle était particulière. Mû par un sentiment indéfinissable, j'en fis l'acquisition. A peine sorti du magasin, je remarquai qu'elle n'avait pas de fente dans laquelle introduire les cartouches. Je revins alors sur mes pas pour la rapporter au magasin: impossible de retrouver ce dernier! Je retrouvai bien les deux bâtiments qui, dans mes souvenirs, encadraient l'échoppe, mais entre les deux il n'y avait plus qu'un minuscule terrain vague. Interloqué, je rentrai à la maison. Dans le métro, je ressortis la GB. Machinalement, je la mis en marche. Et tout à coup, dans un nuage de fumée et une odeur entêtante d'encens, un gros balèze à moustache et enturbanné m'est apparu. Là, j'ai eu peur! J'ai cru que j'avais pété une résistance ou grillé un fusible! Déjà que j'ai de temps en temps des apparitions de mon rédac-chef, que je crois voir au moins une fois par semaine des éléphants en tutu rose et bas résille dans ma baignoire... Je me suis dit que j'étais foutu, bon pour l'asile! Puis l'espèce de séparatiste sikh m'a adressé la parole. A ce moment-là, j'ai eu vraiment peur: il existait donc vraiment. Ce n'était donc pas une apparition, une facétie de mes sens abusés. On allait m'accuser d'avoir introduit secrètement au Japon un étranger en situation illégale, et je ne pourrais même pas le faire passer pour un animal de compagnie car je ne possédais pas ses certificats de vaccination! L'apparition, voyant mon désarroi, prit une apparence plus commune, voire discrète. Puis il m'expliqua qu'il était un génie, un mauvais génie même! Ancien boss de fin de niveau, il avait été victime d'un sort lancé par un héros de passage et s'était retrouvé enfermé dans cette Game Boy. Comme je l'avais délivré de l'enchantement qui le gardait prisonnier, il était prêt à exaucer un vœu. Mon côté "gros paresseux" réclamait à cor et à cri une machine pour écrire automatiquement les articles, ce qui m'aurait permis de consacrer toute mon énergie et tout mon temps à l'activité pour laquelle je suis le plus doué: dormir. Et mon côté "Gemu Ottaku" me faisait désirer avoir LE jeu du moment, celui qui me permettrait de passer des heures de pur plaisir. Puis, voyant que le génie s'impatientait, je fis un choix: le jeu. Alors, devant mes yeux stupéfaits, apparut une cartouche, ou plutôt LA cartouche que tous les possesseurs de Game Boy attendent comme on attend la sonnerie annonçant la fin du cours de math ou comme on attend le nouvel exemplaire de C+ chaque mois: Super Marioland 2! Mais c'était effectivement un mauvais génie et son cadeau était un cadeau empoisonné! Depuis que j'ai reçu cette cartouche, c'est l'enfer! La vie n'a plus aucun sens pour moi, j'ai perdu tous mes amis. Je ne me nourris même plus, passant mon temps à jouer, pour aller plus loin, pour finir le jeu! C'est diaboliquement génial! Je vous quitte; il faut que je retourne y jouer!

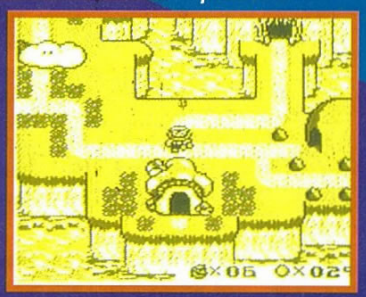




Les tunnels truffent le Mario Land mais sont tellement pratiques que nul ne s'en plaindra.

A l'abri, temporairement, dans sa bulle, Mario poursuit sa quête.

Vous ne rêvez pas! C'est bien des oreilles de lapin qui coiffent la casquette de Bunny Mario.



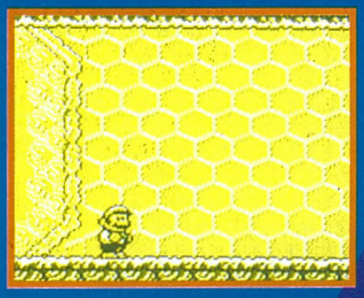
Ce n'est qu'une toute petite partie de ce que vous allez devoir parcourir et explorer!

WARIOLAND 2

COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Alleluia! La huitième merveille du monde est entre mes mains! Un nouveau Mario est toujours un événement. Cet épisode n'échappe pas à la règle! Le jeu est encore plus grand que précédemment. Il existe en fait six mondes différents à conquérir tels que le monde de l'Espace, le monde de l'Arbre, le Macro Monde... et dans chacun d'eux, il y a au minimum trois zones! Chaque monde peut être nettoyé et sauvegardé à part. Une série de petits jeux de hasard, ou de jeux d'adresse, dans lesquels vous manipulez une grue, permettent de gagner des vies, des pièces ou les bonus qui font se transformer Mario. Cette cartouche est le genre de jeu idéal pour une console portable : quand on commence à y jouer, on accroche très rapidement et on n'a qu'une idée : l'avoir toujours avec soi et continuer à y jouer quels que soient le lieu et l'heure!

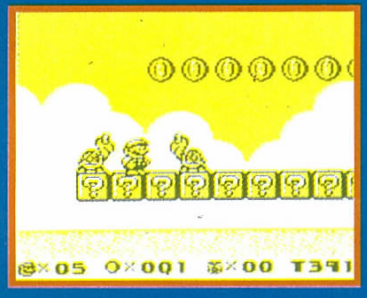


La ruche est un endroit dangereux. Les abeilles n'aiment pas être dérangées dans leur travail.

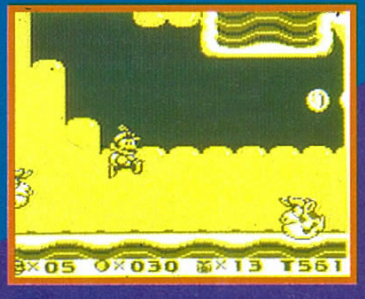
IL ETAIT UNE FOIS LE SCENARIO!

Mario, plus connu décidément comme sauveur de princesse qu'en tant que plombier, est appelé une fois de plus à la rescousse.
Wario est de nouveau passé à l'attaque! Mario devra explorer six mondes et y récupérer six espèces de médaillon d'or qui lui permettront de pénétrer dans le repaire de Wario, pour l'ultime combat!

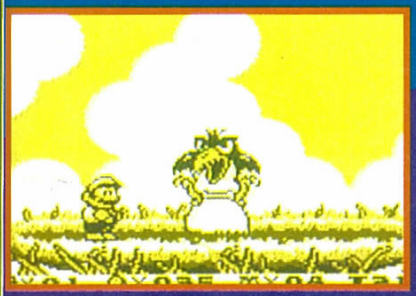
Un petit coup de poing sous une brique, et cet effort est récompensé par un gros bonus!



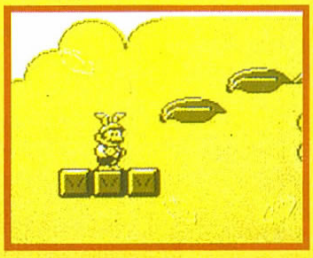
Quand Mario est là, les tortues Kopa ne sont jamais très loin!



Dans cette étape, vous pouvez escalader ces espèces de masses gélatineuses.



Combat acharné contre le boss du monde de l'Arbre. Un des six médaillons d'or qui vous ouvriront le château en est le prix!



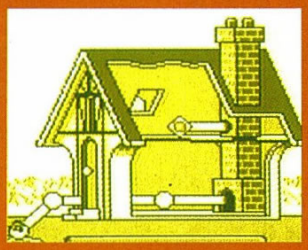
METAMORPHOSE

Ce gros radis blanc vous transformera en Bunny Mario! Quoi de neuf, docteur?

REVIEW

LES NOUVEAUTES DE CETTE VERSION

Mario bénéficie à certains moments d'un moyen de transport original: un aigle, Gow, lui servira d'ascenseur!
D'autre part, certains bonus en forme de "daikon" (un gros radis blanc japonais) lui permettront de se transformer en Bunny Mario. Sur sa casquette apparaissent deux oreilles de lapin. Grâce à elles, il peut se maintenir quelques secondes dans les airs ou ralentir sa chute, le temps de retrouver une plate-forme, par exemple. Il rebondit sur le sol avec une agilité qui évoque plus le kangourou que le lapin!

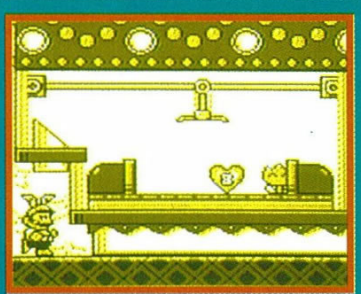


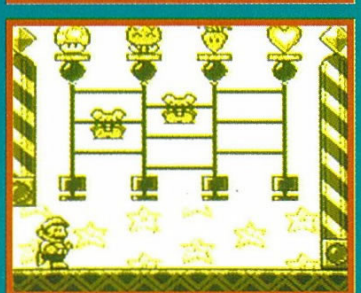
Deux des mondes à explorer: l'arbre et la Macro Zone.

Il manque encore cinq médaillons avant de pouvoir pénétrer dans le château.

Le but ultime: le château.

Ouf! La fin de la zone!





Chaque niveau se termine par un petit jeu dans lequel Mario peut récupérer des bonus lui permettant de se transformer ou des vies supplémentaires.

Mario déclenche une grue qui pêche le bonus passant au-dessous d'elle à ce moment-là.
En tirant une des poignées, Mario provoque une sorte de court-circuit qui fait tomber un bonus.
Le champignon double la taille de Mario.
La fleur lui permet de lancer des boules de feu.
Le radis blanc le transforme en Bunny Mario.
Le cœur lui rajoute une vie.

Cette fourmi vous interdit l'accès à son nid en lançant sur vous des pierres.

Aussi pratique qu'un ascenseur, le hibou ne demande qu'à vous aider.

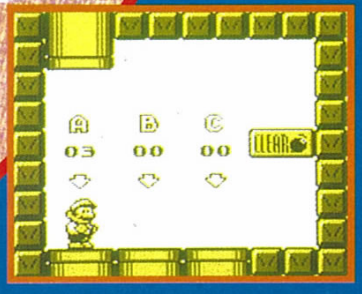
COMMENTAIRE

BANANA SAN

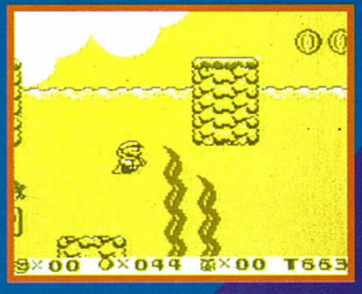
Le plombier italien est de retour sur la portable de Nintendo. Notre héros court et saute en tout sens dans de nouveaux décors. Les amateurs des aventures de Mario vont être aux anges. Ils retrouveront la plupart des créatures habituelles de l'univers Mario et découvriront de nouveaux empêcheurs de progresser en paix ainsi que de nouvelles transformations pour leur héros préféré. Ils pourront partir à la chasse aux passages secrets, aux warp zones, aux briques dissimulées... Pour les autres, Super Mario-land 2 risque d'apparaître comme une énième version d'un concept un peu éculé, où l'action manque singulièrement de punch et où l'on se promène la plupart du temps en sautant ici ou là sur une malheureuse bestiole à l'agressivité très limitée, en essayant d'étouffer un bâillement d'ennui!

Faites sonner la cloche!

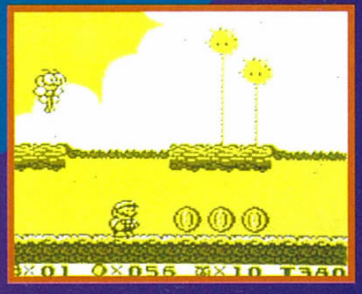
Mario nage comme un poisson.



Au début du jeu, trois options vous sont proposées selon le type de jeu auquel vous désirez jouer.

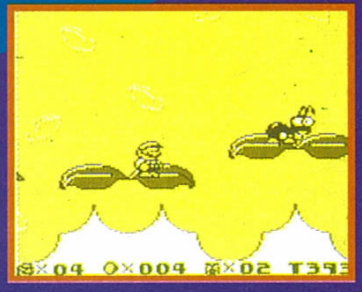


Sur les feuilles de l'arbre, vous rencontrerez des fourmis lymphatiques.

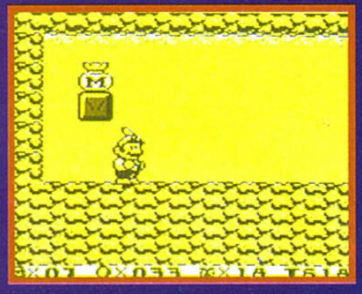


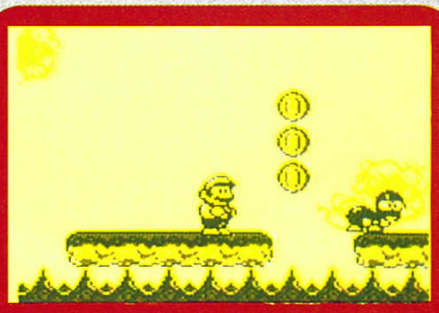
La libellule va passer à l'attaque.

Tout contact avec ces fourmis est à éviter: des pointes d'acier surgissent de temps en temps de leur casque et de leur carapace.



Un gros bonus plein de pièces attend Mario, un peu à l'écart.





EDITEUR : NINTENDO

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**35%**
Pas de présentation: une simple "boucle" montrant quelques secondes de certains mondes.	
GRAPHISMES	**78%**
Typiquement "marioesques": simples, voire sommaires, mais efficaces sur l'écran de la GB.	
ANIMATION	**86%**
Ça bouge bien et dans tous les sens.	
BANDE-SON	**74%**
Des petits airs entraînants ponctuent les niveaux.	
JOUABILITE	**95%**
Excellente! Le résultat des années de savoir-faire Nintendo!	
DUREE DE VIE	**96%**
Le jeu est immense et la recherche des différents passages secrets vous occupera pendant des heures!	

INTERET 92%

Nintendo a encore réussi à nous concocter un hit! Plus qu'un achat, un investissement!

SUPER MARIO KART

ON EN PARLE DANS MICRO KID'S

MEGA HIT

Nintendo ne rate jamais l'occasion de faire parler de lui. Surtout à quelques mois de Noël. Si Super Marioland 2 sur Game Boy est déjà en soi un événement, que dire alors de Super Mario Kart? Cette course de karts délirante met en présence huit personnages célèbres du monde de Mario. Il y a Luigi, la princesse Zelda, l'ignoble Bowser, le fidèle dinosaure, etc. Mais les personnages ne sont pas la seule référence à Super Mario IV. Les décors, les musiques et les bruitages viennent tous du jeu vedette de Nintendo. Chaque course se déroule sur cinq tours. Vous devez terminer dans les quatre premiers pour marquer des points. Vous avez le choix entre 3 niveaux de difficulté. Dans le groupe des 50², vous n'aurez pas beaucoup de mal à finir en tête. Cela se complique si vous choisissez la catégorie 100² ou 150². Les concurrents sont plus rapides et les erreurs de pilotage sont assez rares. De plus, le nombre de circuits passe de quatre à cinq. Si Super Mario Kart se contentait d'être une simple course de karting, il n'aurait pas beaucoup d'intérêt. Aussi, sur chaque circuit, il y a des cases bonus qui dynamisent le jeu. Lorsque vous roulez dessus, tous les bonus défilent dans une petite fenêtre en haut de l'écran, comme une roue de loterie. Ainsi, vous recevez un bonus de manière aléatoire que vous utiliserez quand vous le désirerez. Les carapaces de tortue servent de missile; le champignon est un turbo; l'étoile vous rend invincible; l'éclair rapetisse tous vos adversaires. Bien sûr, les programmeurs ont prévu un championnat où il est possible de jouer à deux humains en une sorte de duel où vous devez crever les trois ballons accrochés aux roues du kart de votre adversaire. Le jeu prend alors une tout autre dimension.

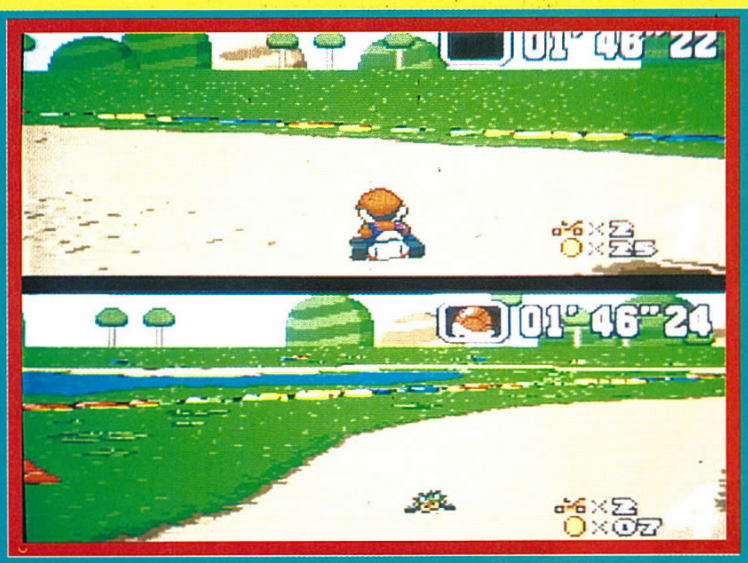
Dans quelques secondes, les pilotes vont s'élancer pour cinq tours. Dans la première course, vous partez toujours à la dernière place. Ensuite, votre position sur la grille de départ est fonction de votre dernier résultat.

C'est peut-être le moment d'envoyer votre missile-carapace que vous avez gagné à la loterie. Il faut être bien en face de votre adversaire pour faire mouche. Mais devant vous, il y a Mario. Ce serait un crime de lèse-majesté de lui tirer dessus, non?

«La mer qu'on voit danser le long des golfes clairs... A des reflets d'argent...» bleu clair ou bleu foncé! Votre kart n'est pas amphibie. Si vous roulez sur les taches bleu foncé, c'est la noyade assurée. L'écran inférieur montre la position des pilotes et la forme du circuit.

Mario, Koopa, Zelda, Luigi, Bowser, Yoshi... Chacun de ces célèbres personnages a ses propres caractéristiques. Certains, comme Mario ou Zelda, sont très rapides mais supportent difficilement les chocs. D'autres, comme Bowser ou Yoshi, sont très forts pour le stock-car mais il faut être un pilote confirmé pour les hisser sur la plus haute marche du podium.

A mon avis, Yoshi est passé sous un rouleau compresseur. Il y a de nombreux pièges à éviter. Celui sur lequel le dinosaure a roulé en est un fameux. Il réduit la taille du pilote et, par la même occasion, sa vitesse.



Le pilotage sur glace est sûrement ce qu'il y a de plus difficile. Le bonus-étoile vous rendra invincible pendant quelques secondes. C'est le moment de l'utiliser.

Le petit nuage indique le nombre de tours parcourus. Il vous indique aussi si vous roulez dans le mauvais sens (hé! oui, ça peut arriver) et vient vous repêcher si vous tombez dans l'eau, la lave, ou dans un précipice, moyennant deux pièces d'argent que vous aurez ramassées pendant la course.

LES CIRCUITS CACHES

Dans tous les jeux de la série Mario, il existe des stages secrets accessibles à certaines conditions. Dans Mario Kart, il faut terminer premier dans toutes les courses et dans les trois niveaux. Vous pouvez toutefois vous entraîner, tout seul, sur ces nouveaux circuits. En revanche, le dernier de cette série demeure inaccessible à ceux qui n'ont pas rempli les conditions susdites.

Le monde des fantômes, cher à Mario. Un précipice borde la piste. C'est là que l'on reconnaît les vrais pros.

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DOSABLE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 79%
Même en japonais, le jeu est totalement compréhensible.

GRAPHISMES 90%
On retrouve les principaux décors de Super Mario IV ainsi que ses célèbres personnages.

ANIMATION 95%
Le système de rotation et de zoom est devenu un grand classique des jeux Nintendo.

BANDE-SON 91%
Ce sont les principales musiques de Mario IV ainsi que certains morceaux tirés de Zelda 3.

JOUABILITE 97%
On peut difficilement faire mieux.

DUREE DE VIE 94%
Même si vous remportez tous les championnats avec Mario, vous aurez encore sept pilotes à essayer...

INTERET 95%
C'est sans conteste le jeu Nintendo le plus délirant.

COMMENTAIRE

AXEL

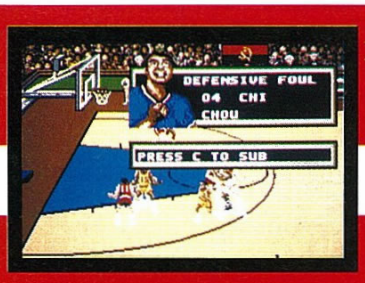
Il est difficile d'écrire un commentaire sur un jeu dont le nom suffit déjà à le classer. Extra, super, faramineux, sensas... On a du mal à se retenir. Accroché au paddle de la Super Famicom, j'ai passé des heures entières à me demander pourquoi ce jeu était aussi captivant. Wieklen le grand nain, qui n'est pas un mordu de sport, aurait bien aimé entamer sa cent unième heure de Mario Kart d'affilée s'il n'avait pas eu le courrier à terminer. Robby, grand spécialiste de sport et de course de voiture, a fini par jouer tout seul car il n'y avait personne dans un périmètre de10 km capable de le battre. Enfin, le chef de publicité, qui n'a généralement pas le temps de jouer, est resté le nez collé une bonne demi-journée sur l'écran, bien qu'il n'ait jamais gagné une seule course. Méfiez-vous de ce jeu. Son charme agit instantanément.

REVIEW

TEAM USA BASKETBALL

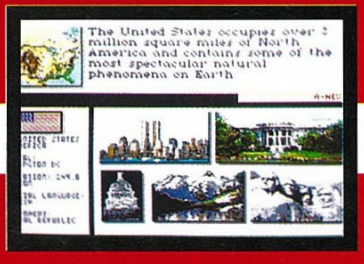
Après Bulls vs Lakers (testé dans le précédent Consoles +), Electronic Arts sort une nouvelle simulation de basket, Team USA Basketball. Si la première mettait en scène les célèbres joueurs de la NBA, cette dernière se réfère aux règles du basket-ball international. Fini les matchs entre équipes américaines, puisque vous allez pouvoir contrôler chacune des quinze meilleures équipes du monde (Team USA, France, Italie, Australie, CEI...). Si, dans l'ensemble, les règles des fédérations nationales et celles de la NBA sont semblables, vous remarquerez certaines différences. Ne vous attendez pas à jouer quatre périodes de jeu de douze minutes chacune, mais deux mi-temps de vingt minutes. La zone de lancer n'a pas la forme d'un rectangle mais celle d'un trapèze et la ligne de trois points ne se trouve plus qu'à 6,24 mètres du panier. La cartouche propose toujours deux modes de jeu: arcade ou simulation, ainsi que la possibilité de jouer à deux, en équipe ou l'un contre l'autre. Si la présentation, les décors et les musiques ont été modifiés, les actions des joueurs restent les mêmes que celles de Bulls vs Lakers. Vous disposez de mouvements d'attaque et de défense. Attention aux fautes de jeu (arrêt puis reprise de dribble, bousculade...) car l'arbitre vous surveille d'un œil vigilant. L'option Replay vous permettra de revoir vos prouesses et d'améliorer votre technique de jeu. Quant au système de sauvegarde par mots de passe, il vous évitera de recommencer inlassablement les mêmes matchs.

Hormis les changements des couleurs du terrain et de la forme de la zone de lancer, Team USA Basketball est une copie conforme de Bulls vs Lakers. Les programmeurs n'ont même pas pris la peine de changer les graphismes du public.

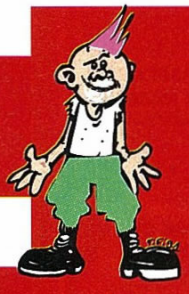


Chaque intervention de l'arbitre donne lieu à des dialogues digitalisés. Ne jouez pas trop des coudes avec l'équipe adverse car il a un œil d'aigle et ne manque rien de ce qui se passe sur le terrain.

En fonction des pays que vous choisirez, le programme vous montrera un écran comportant plusieurs paysages, avec l'hymne national en prime. Une façon de faire du tourisme sans quitter son siège.



COMMENTAIRE

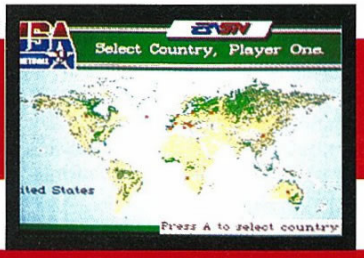


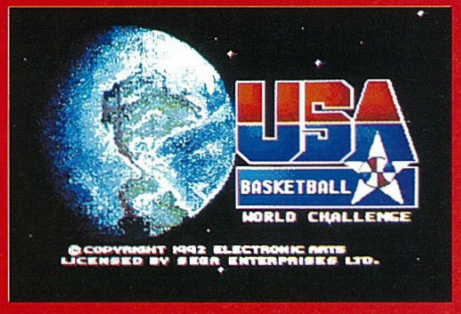
ROCKET

Il est vrai que Team USA Basketball est une superbe simulation de basket-ball qui ne décevra pas les "dribbleurs" enragés. Les graphismes et les animations sont à la hauteur des capacités de la Megadrive. Diriger les sportifs ne pose aucun problème, les actions s'enchaînant les unes aux autres. Le nombre d'options est impressionnant et le joueur en arrive à se croire véritablement sur un terrain de basket. Néanmoins, le jeu se rapproche beaucoup de Bulls vs Lakers: il n'y a pas grand intérêt à acquérir ce jeu si vous possédez déjà le premier. Dans le cas contraire, vous pouvez bondir dessus.

L'option Instant Replay vous permet de revoir les quelques secondes de jeu qui précèdent.

Voici la carte du monde sur laquelle vous devez choisir vos équipes.





ELECTRONIC ARTS PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 84%
Une belle présentation et un grand choix d'options.

GRAPHISMES 89%
De beaux décors et des sportifs bien différenciés.

ANIMATION 90%
Les actions des joueurs sont superbement rendues.

BANDE-SON 80%
Musiques, bruitages, voix digitalisées créent l'ambiance.

JOUABILITE 89%
Au bout de quelques minutes, vous êtes dans le bain.

DUREE DE VIE 90%
De longues heures de jeu en perspective.

INTERET 92%
Un jeu à posséder absolument.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

MEGA CONCOURS

ESPACE 3 games

CONSOLES +

Pour participer, c'est facile, il te suffit de répondre aux 3 questions suivantes :

1ère QUESTION

Quelle est l'origine du nom du jeu TETRIS ?

a) Le nom grec TETRA signifiant 4
b) Le nom de l'auteur : M. TETRINIKOV
c) La figure géométrique : le TETROÏD

2ème QUESTION

Dans la saga Castelvania, combien y a-t-il d'épisodes (en octobre 92)

a) 2
b) 4
c) 5

3ème QUESTION

Quel est le nouveau personnage qui apparaît dans SONIC 2

a) un lion
b) un renard
c) un ours

Adressez vos réponses **sur carte postale uniquement** avant le 30/11/92 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à :
Concours CONSOLES + / ESPACE 3 9/13 rue du Colonel Pierre Avia - 75754 PARIS Cedex 15,
en indiquant pour chaque question son numéro ainsi que vos nom, prénom et adresse.

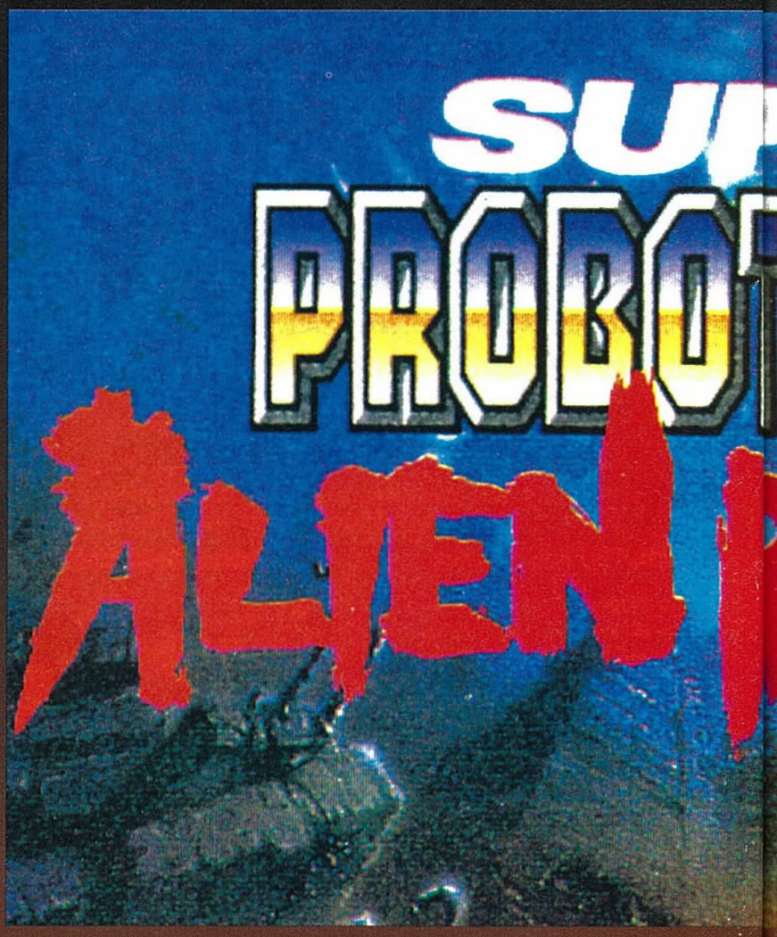
DEUXIEME CHANCE !

Vous habitez près d'un magasin **ESPACE 3**, précipitez-vous ! Sur présentation de la figure ci-jointe vous pouvez participer au tirage au sort et devenir le **SUPER GAGNANT BOUTIQUE,** Il vous suffit de remplir le bulletin qui vous sera remis dans votre magasin **ESPACE 3** (date limite 28/11/92).

VENEZ-VITE UNE SURPRISE VOUS ATTEND.*

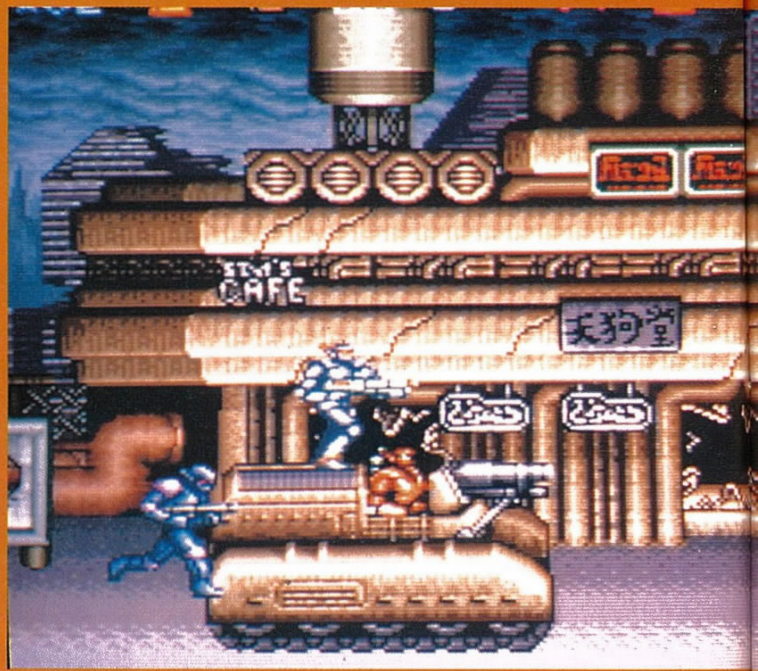
LILLE	LILLE	STRASBOURG	DOUAI
44 rue de Béthune	4 rue Faidherbe	6 rue du Noyer	39 rue Saint-Jacques

*Dans la limite des stocks disponibles



Super Probotector est le nom français de Super Contra, avec quelques modifications graphiques mineures. Vous dirigez un ou deux robots de combat à travers une succession de niveaux de plus en plus délirants, en tirant sur tout ce qui bouge et en tentant de survivre. Vous disposez pour cela de deux mains, chacune pouvant tenir une arme meurtrière. Celles-ci consisteront au départ en des fusils automatiques, mais vous pouvez ramasser des capsules vous conférant tirs multiples, lasers, lance-flammes et autres joyeusetés destructrices. Vous tirez normalement avec l'arme que vous avez choisie, mais vous pouvez aussi les utiliser toutes simultanément dans un mouvement circulaire. Les deux premiers niveaux se déroulent en vue latérale, le troisième en vue de dessus, l'écran étant divisé en deux (vous déplacez les personnages avec le pavé de direction, et vous l'orientez avec les touches L et R). Les ennemis sont pour la plupart de votre taille, c'est-à-dire petits, mais les monstres de fin de niveau sont réellement impressionnants, de même que certaines animations en cours de jeu. Les graphismes, à défaut d'être beaux, sont précis et variés. L'animation est impressionnante, les scrollings sur plusieurs plans sont de toute beauté, sans ralentissement notable (sauf peut-être lorsqu'il y a beaucoup d'explosions, comme cela se passe lorsqu'un monstre de fin de niveau meurt).

L'une des principales différences par rapport à Super Contra est l'ajout de dessins intermédiaires entre les niveaux.



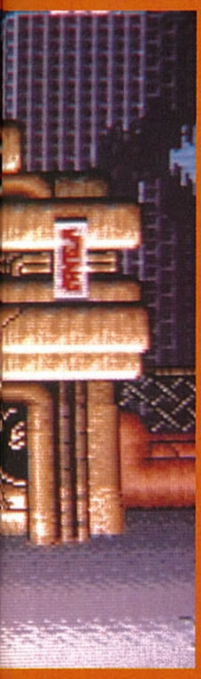
Au premier niveau, vous pouvez monter dans un tank destructeur. Quand vous jouez à deux (comme sur la photo), le second joueur peut accéder à la plate-forme.

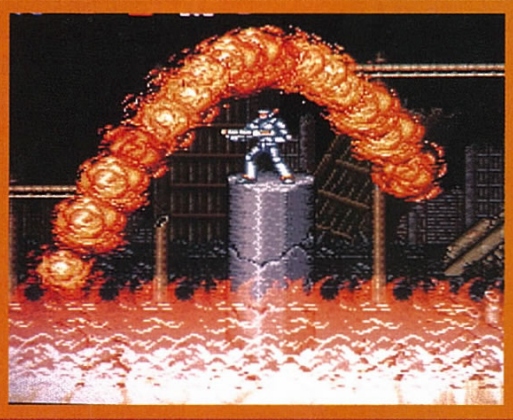
COMMENTAIRE

DOUGLAS

Malgré son changement de nom et quelques modifications mineures dans les graphismes, ce jeu a gardé tout son punch ! Vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer car, du point de vue action, vous en avez pour votre argent. Côté effets spéciaux, c'est du délire ! Déformations, zooms de bloc, rotation du décor... j'en passe et des meilleures : toutes les possibilités hardware de la bécane de Nintendo sont parfaitement exploitées. Un petit regret cependant pour les graphismes, dont je trouve la palette mal exploitée (eh, oui ! nul n'est parfait !). Mais c'est vraiment à partir des niveaux finaux que ça blaste. Heureusement, trois options sont disponibles pour pouvoir espérer y arriver. Du délire, je vous dis !

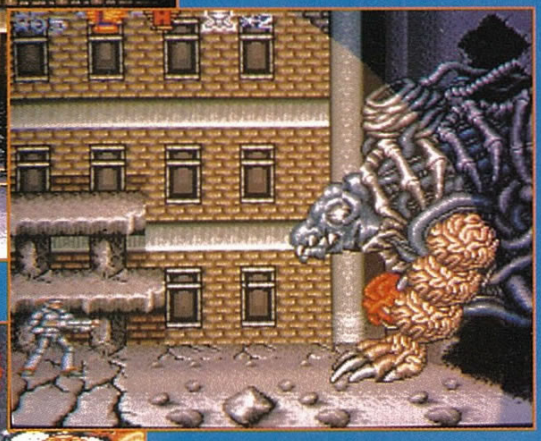
Le troisième niveau est vu de dessus et, quand vous tournez, tout l'écran bascule. C'est superbe, mais déroutant ! Le méchant de fin de niveau est un peu plus difficile. Mais ce n'est rien par rapport au suivant...



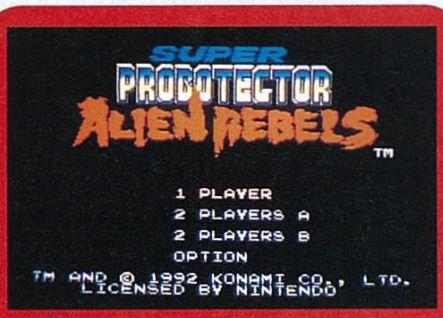


ON EN PARLE DANS MICRO KID'S MICROS CONSOLES

C'est le Viêt-nam ! Un avion a largué des bombes au napalm, et vous devez vous balader joyeusement au-dessus des flammes, en évitant explosions et serpents de feu.

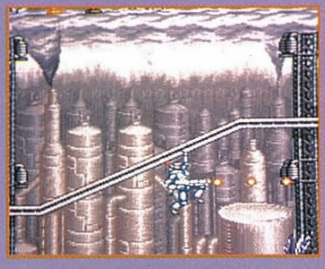


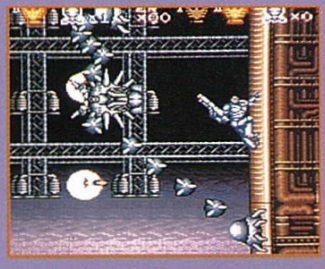
Le méchant de fin du premier niveau est très facile à battre: on ramasse un laser juste avant, et il suffit de se mettre près du bord gauche de l'écran et de tirer.
Le second grand méchant est... gros! Il ne posera pas non plus trop de problèmes, pour peu que l'on prenne soin d'éviter les armadas d'insectes et les tirs sporadiques qu'il vous envoie.

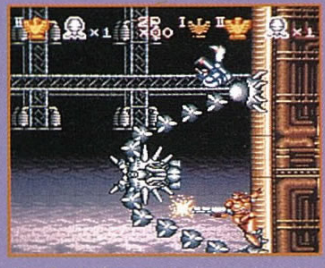


EDITEUR : KONAMI
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ASSEZ ELEVEE
NOMBRE DE VIES : 1 A 7
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE







Après le feu, l'air: un passage d'acrobatie, suivi de l'escalade d'une façade à pic en compagnie d'un charmant animal métallique... Et cela ne fait que commencer!

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Au premier abord, ce jeu est décevant: les personnages sont petits, les monstres aussi et les animations, bien que fluides, n'ont rien de spectaculaire. Mais, passé le premier niveau, c'est du délire! Les animations deviennent impressionnantes, les monstres de fin de niveau sont énormes, la difficulté s'accroît rapidement... Et on se retrouve, malgré soi, pris dans l'action. Evidemment, c'est beaucoup plus agréable à deux, même s'il est parfois difficile de différencier les deux petits robots (et ce malgré leurs couleurs très différentes). Super Probotector est un excellent jeu, difficile à souhait, qui tiendra plusieurs semaines en haleine, même les meilleurs joueurs. Peu de jeux peuvent en dire autant!

PRESENTATION 62%
La documentation claire explique les différents bonus. Il n'y a pas de démo.

GRAPHISMES 78%
Les premiers niveaux sont quelconques. Les monstres de fin de niveau, superbes.

ANIMATION 86%
Les héros et les monstres de fin de niveau bougent bien. Des animations d'ambiance ajoutent à la beauté du jeu.

BANDE-SON 78%
Musiques et bruitages concourent à l'ambiance, très réussie, de ce jeu.

JOUABILITE 91%
Le maniement des robots permet toutes les fantaisies. Quelques heures suffisent à se familiariser avec les commandes.

DUREE DE VIE 90%
Super Probotector est suffisamment difficile pour que vous puissiez en espérer plus que quelques jours de jeu.

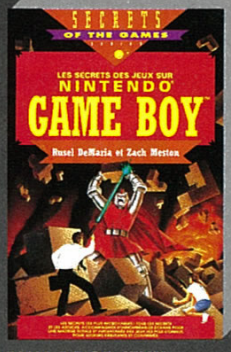
INTERET 88%
C'est un excellent jeu d'action. Bien entendu, il suffit de "casser du monstre", mais la mise en scène est à la hauteur.

SECRETS
OF THE GAMES
SERIES

RUSEL DEMARIA ZACH MESTON

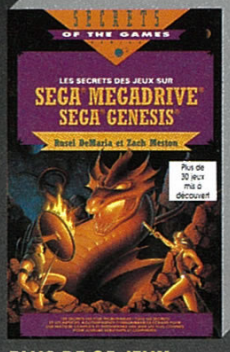
LES 2 AUTEURS SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS. VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



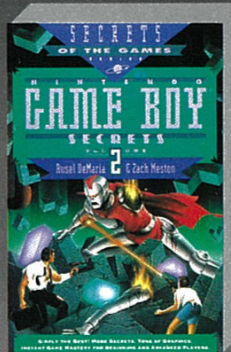
PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 P. 95 F.

PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.

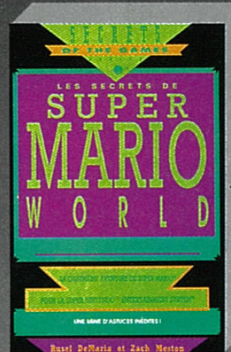


PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

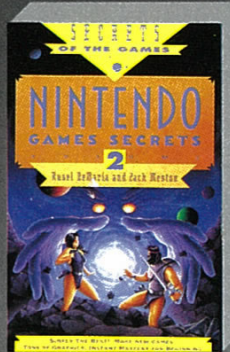
6 BEST-SELLERS ENFIN EN FRANÇAIS



PLUS DE 25 JEUX
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



PLUS DE 15 JEUX
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF PRIX

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDE

TOTAL TTC

☐ MANDAT

☐ CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION

SIGNATURE

NOM

ADRESSE

VILLE CP

C+ 14

WELLDONE

REVIEW

urprise! En plein milieu d'une furieuse bataille contre des hordes de goblins déchaînés, votre château assiégé se retrouve soudain téléporté, avec tous ses habitants, au cœur d'une étrange vallée entourée de gigantesques falaises. Désigné "volontaire" pour partir explorer ce monde nouveau, vous allez devoir former une équipe de quatre personnages, selon les bonnes vieilles règles du jeu de rôle (guerriers, voleurs, magiciens, nains, clercs, caractéristiques diverses, points d'expérience, etc.). L'action est la plupart du temps représentée en vue de dessus, mais vous aurez droit à une vue subjective en 3D lorsque vous rentrerez dans des tours, des grottes ou des donjons. Vous pourrez commencer par explorer le château, ses tours de garde et sa prison, et discuter avec les personnages que vous croiserez au passage, avant de visiter la ville, où des moines pas franchement optimistes ont déjà creusé des sépultures et fait graver des pierres tombales qui vous sont destinées!

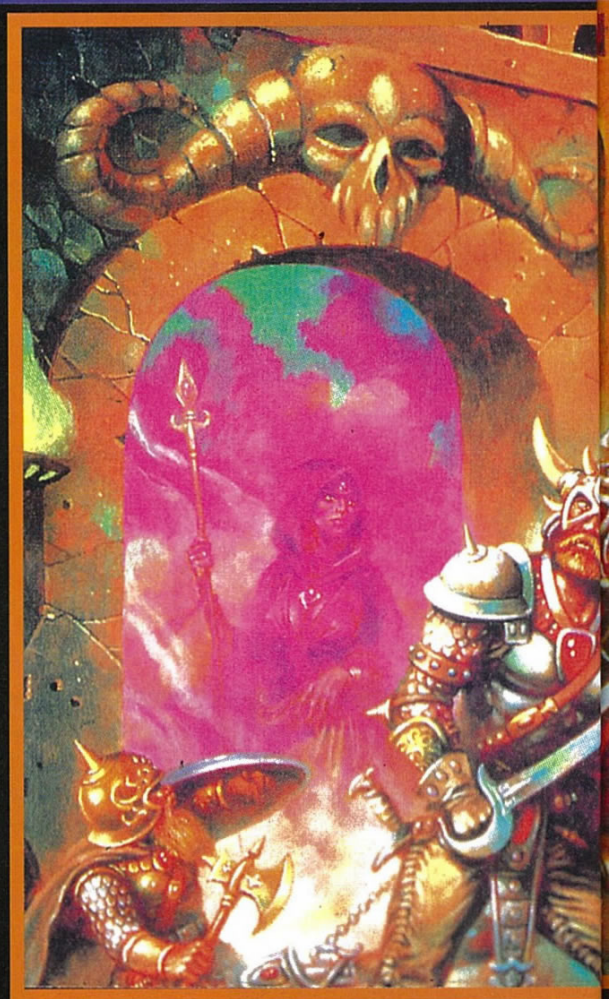
Sans vouloir leur donner raison, il faut bien reconnaître que le monde extérieur est loin d'être accueillant: des hommes-bêtes ont installé leur campement au nord, les marécages sont infestés de créatures étranges, les fôrets sont pleines de géants, de loups et de grizzlis affamés, un fleuve de lave coule de la montagne, et la végétation a tendance à former par endroits de véritables labyrinthes!

Vous avez donc plutôt intérêt à "bien vous couvrir" avant de sortir... Entendez par là qu'il vaut mieux acheter quelques armes et armures à l'échoppe du coin et explorer les divers passages secrets de la ville (vous trouverez un bâton de guérison fort utile en fouillant le jardinet qui se trouve derrière le temple) avant de mettre le nez dehors. Laissez ensuite vos aventuriers se reposer quelques heures afin que les magiciens aient le temps de mémoriser leurs sorts (le jeu comprend près d'une quarantaine de sorts différents), et vous serez enfin prêt à vous lancer dans l'aventure... en commençant par exemple par l'exploration de cette série de mystérieuses petites grottes qui se trouvent au nord-ouest du château.

Une superbe séquence d'introduction dans laquelle d'ignobles goblins attaquent votre château!

TIP !

Si vous voulez gagner pas mal d'argent et de points d'expérience sans prendre trop de risques, achetez une fronde à chacun de vos personnages et allez vous promener du côté de la rivière qui se trouve à l'ouest du château. Traversez le pont pour attirer quelques monstres, et dès que ceux-ci pointent le bout de leur museau, repassez le pont en redescendant tout de suite vers le sud. Vos adversaires (qui courent moins vite que vous pour la plupart) tenteront de vous suivre, mais sur l'autre rive! Bien à l'abri sur l'autre berge de la rivière, vous n'aurez plus qu'à canarder sans répit ces stupides créatures jusqu'à ce que mort s'ensuive (ce qui n'est plus qu'une question de temps!). Méfiez-vous quand même, car certains disposent de frondes, eux aussi!



DUNGE
ET DRA(
WARRIO
OF THE ETERN

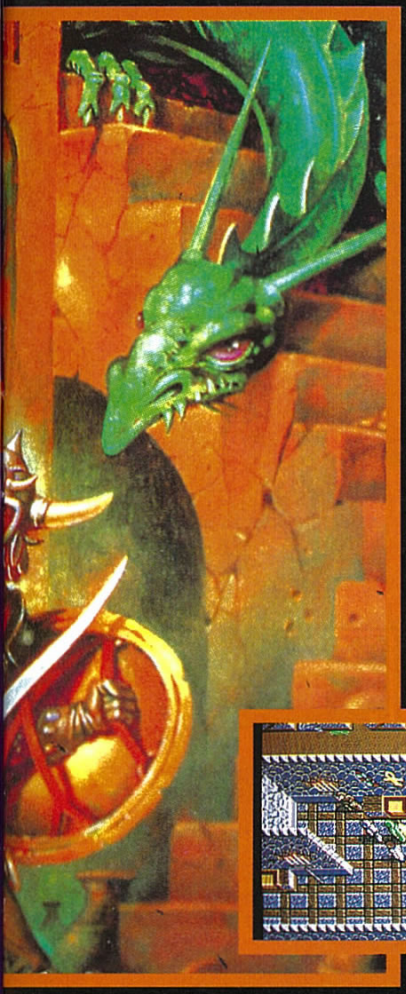
COMMENTAIRE

HOMER

Nous avons dû attendre quelque temps avant de tester cette cartouche (les versions précédentes comportaient quelques bugs au niveau des sorts de clercs du second niveau), mais ça en valait la peine... En effet, la magie joue un rôle important dans le jeu, et vous permet d'atteindre certains endroits inaccessibles pour des personnages de faible niveau. Les sorts sont variés et s'avèrent particulièrement utiles, surtout à l'extérieur, car si les combats "en intérieur" manquent un peu de finesse (tout le monde balance ses coups et ses sorts, chacun à son tour), les "bastons en plein air" offrent des possibilités stratégiques vraiment amusantes (voir l'encadré).
Malgré une surface de jeu plutôt réduite et un scénario squelettique, cette cartouche vous fera vivre des aventures passionnantes, soutenues par un excellent système de jeu. On attend donc les prochains épisodes avec impatience!

BASTON EN PLEIN AIR!

Le système de combat en extérieur est un des points forts du jeu. Chaque personnage joue tranquillement, à tour de rôle, et peut se déplacer individuellement, puis tirer ou lancer un sort. Cela permet d'utiliser le terrain à votre avantage (en forçant par exemple les monstres à se présenter un par un à l'entrée d'un passage étroit), d'attaquer un ennemi sur plusieurs fronts, ou bien encore de placer en retrait les personnages les plus faibles. On pourra par exemple envoyer le voleur et le guerrier "au front" tandis que le magicien et le clerc resteront à l'abri derrière un buisson, l'un pour lancer des sorts à distance, et l'autre pour soigner les blessés qui, en cas de coup dur, se replieront vers l'arrière. La variété des sorts (sommeil, bouclier, missile magique, paralysie, invisibilité, peur panique, etc.) permet des stratégies délirantes!



ONS GONS

RS AL SUN

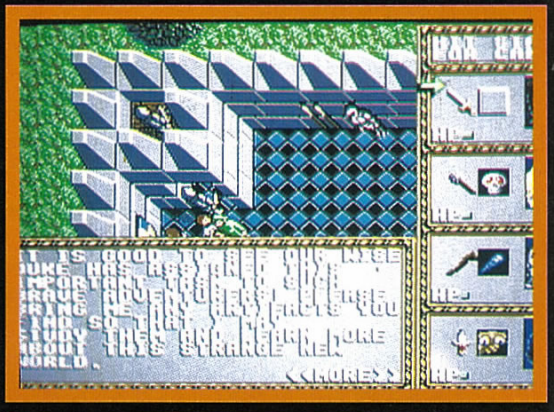
TIP !

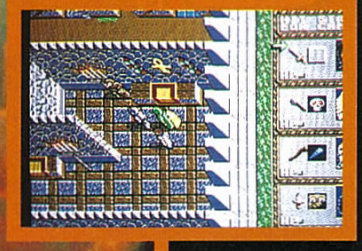
La plupart des donjons comportent de faux murs qui dissimulent des salles secrètes. N'hésitez donc pas à tâter systématiquement toutes les parois à chaque fois que vous entrez dans un endroit nouveau... Vous mettrez ainsi la main sur quelques objets fort utiles, comme des armes, des armures, des potions, des parchemins magiques ou des objets enchantés.

L'écran de création des personnages reste fidèle aux règles d'Advanced Dungeons & Dragons.

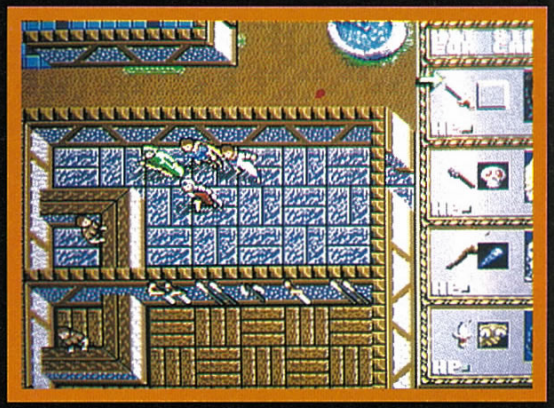
Marmillian acceptera avec joie tout ce que vous pourrez lui ramener de vos explorations.

Pour vous y retrouver, étudiez attentivement la carte générale de la vallée.

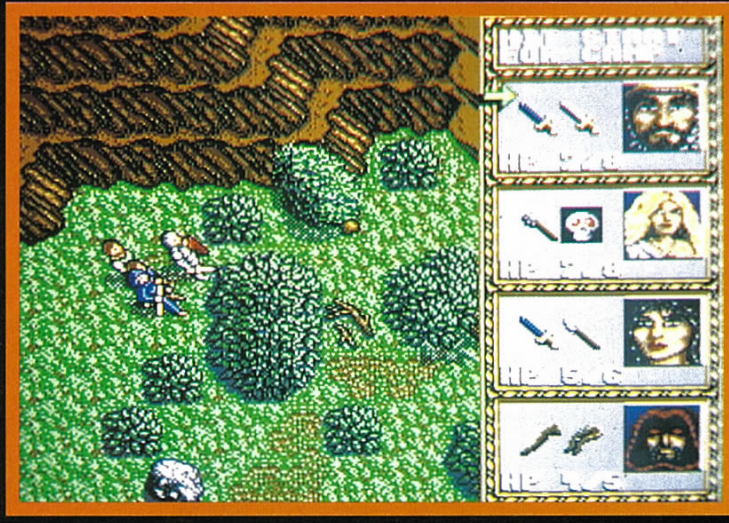




Le temple du château, un point stratégique important: les moines pourront en effet y soigner gratuitement les personnages blessés... Mais encore faut-il qu'au moins un des membres de l'équipe réussisse à revenir vivant jusqu'au château!



L'écran des options: un système de jeu très facile à prendre en main, et qui offre un grand confort.



Ce marchand vous propose des "voyages organisés" pour vous rendre dans les contrées que vous avez déjà explorées. Intéressant, mais cher!

Dès le second niveau, les clercs disposent d'une panoplie de sorts (guérison, blessures, peur, obscurité, lumière, résistance au froid, détection de la magie...)

Les cavernes qui se trouvent au nord-ouest renferment quelques objets précieux, comme des armes ou des parchemins magiques. Certaines sont reliées entre elles par des souterrains, et toutes sont infestées de monstres.

Une jouabilité exceptionnelle: contentez-vous de diriger le personnage de tête, tandis que les autres le suivront automatiquement sans jamais rester "coincés" derrière une porte ou un buisson.

REVIEW

Les rumeurs les plus folles courent à travers la ville... On prétend même que des dinosaures vivraient dans les marais !

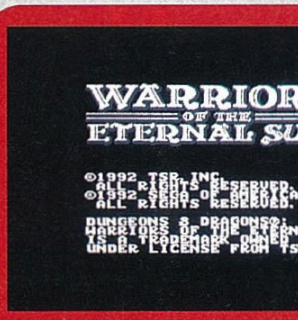
Au début du jeu, les rayons de l'armurerie ressemblent à un supermarché polonais, mais le nombre d'armes disponibles augmentera au fil de la partie. Revenez à chaque fois qu'un de vos personnages monte d'un niveau.

Cet écran permet de faire circuler les objets d'un personnage à l'autre facilement et rapidement.

COMMENTAIRE

AXEL

Homer a raison: le système de jeu de Dungeons & Dragons est excellent, mais le scénario, lui, est loin d'atteindre des sommets. L'aventure se résume en fait à l'exploration de la région et de quelques grottes... Pour ce qui est du dialogue, vous repasserez! Pas question de discuter avec les monstres (qui se contentent de servir de chair à hallebarde), et la conversation des habitants du château se résume le plus souvent à quelques considérations météorologiques d'une telle banalité que j'oserais à peine en parler avec mon coiffeur!
Restent quand même quelques belles séquences de combat dans la nature, au cours desquelles vous pourrez enfin faire agir les membres de votre équipe individuellement, ce qui est finalement plutôt rare dans les jeux de rôle pour consoles et micros.
Les accros du véritable jeu de rôle (autour d'une table, avec des copains) resteront une fois de plus sur leur faim, mais les fanas de jeu de rôle micro, eux, devraient trouver leur bonheur avec cette cartouche.



EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

Le système de jeu, bien conçu, est clairement expliqué dans le manuel. Jolie séquence d'introduction.

GRAPHISMES 80%

En 3D dans les donjons ou à l'extérieur, les graphismes sont clairs et précis mais manquent un peu de variété.

ANIMATION 76%

Les personnages et les monstres sont bien animés et le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité exemplaire.

BANDE-SON 64%

Quoique assez réussis, les morceaux qui égayent les décors sont lassants.

JOUABILITE 90%

Les commandes sont instinctives et tout est simplifié pour vous permettre de jouer sans consulter sans arrêt la notice.

DUREE DE VIE 65%

Le territoire à explorer n'est pas très vaste, mais il vous faudra quand même pas mal de temps pour terminer le jeu.

INTERET 84%

Cette cartouche constitue une excellente initiation au jeu d'aventure. On retrouve tous les ingrédients du jeu de rôle et on passe vraiment un bon moment !

les STICKSTARS arrivent

BATMAN RETURNS

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

BART SIMPSON™

THE SIMPSONS TM &©1992 20 TH C. FOX F. C.
All Rights Reserved

ALIEN 3

ALIEN 3 TM &©Twentieth Century Fox Film Corporation

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY

TM &©1992 CAROLCO All Rights Reserved.
Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

Les "STICKSTARS" seront présents à SUPER GAMES PARIS LA DEFENSE du 4 au 8 novembre 92 stand C10/C12

Les "Stickstars" sont des joysticks ergonomiques à contrôle directionnel 8 positions avec touches de mise à feu hyper-sensibles.

Produits sous licences officielles d'exploitation

CHEETAH

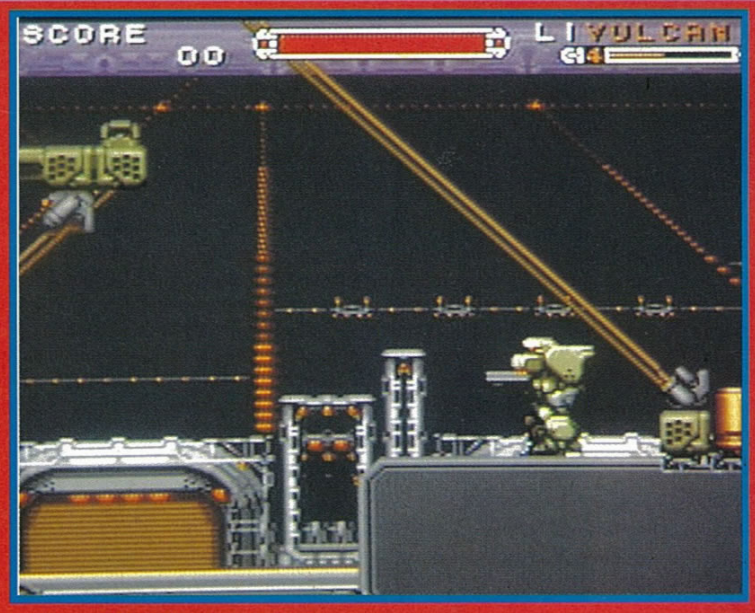
Disponibles en versions compatibles pour Nintendo 8 bits, Atari, Amiga, PC, Sega 8 bits ,Sega Mega Drive, etc.

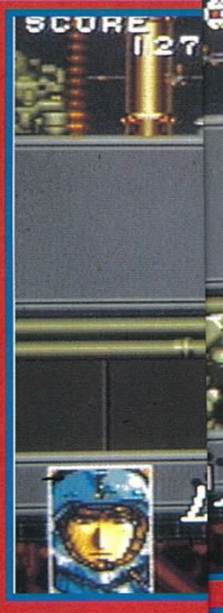
En vente chez les revendeurs spécialisés et en Grands Magasins

ALTAI® France - B.P. 618 - 95196 GOUSSAINVILLE - Tél. : (1) 39 88 24 31 - Fax : (1) 39 88 52 36

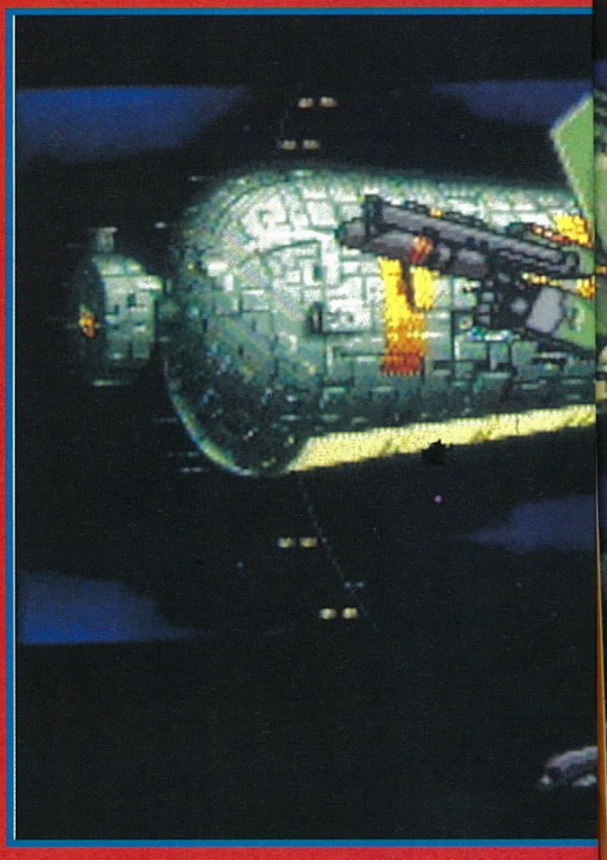
REVIEW

Les temps sont durs pour tout le monde! Moi, Goldorak, ancienne idole adulée par les jeunes, tueur de robots et exterminateur-en-chef des forces de Vega, j'ai été mis au chômage. Après avoir galéré pendant quelque temps, je viens de réussir à retrouver un travail. Avec quelques camarades cyborgs, nous sommes basés à bord d'une nef spatiale de combat géante. Largués aux abords des installations adverses, nous devons nous infiltrer pour tenter de détruire des équipements vitaux tels que cet énorme canon à particules, meurtrier pour nos appareils à plusieurs milliers de kilomètres de distance. Il nous faut aussi parfois percer les défenses ennemies pour anéantir un robot géant particulièrement redoutable. Nous sommes équipés de ce qui se fait de mieux en technologie cybernétique. Notre armure est dotée d'un système de propulsion autonome qui nous permet de prolonger un saut pendant quelques secondes. L'armement de base consiste en un canon Vulcain à tir rapide auquel s'ajoute un coup de poing dévastateur. Nous disposons aussi d'un bouclier lourd capable d'arrêter n'importe quel projectile. Enfin, nous restons en permanence en communication vidéo avec le vaisseau mère qui nous fournit, entre autres précieuses informations, un plan résumant notre position et le chemin qui reste à parcourir. Nous nous amusons comme des petits fous et je ne regrette vraiment plus l'époque de Récré-à-trois.



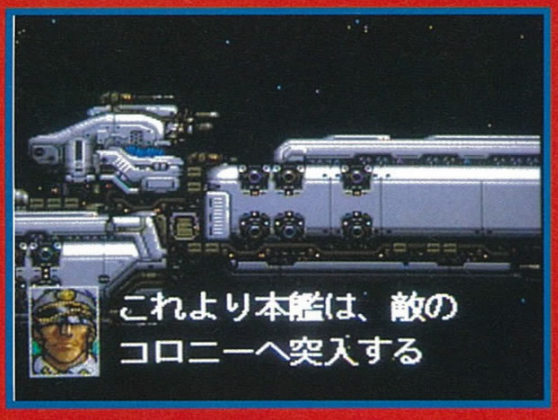


Si vos armes de base sont le canon Vulcain et un poing dévastateur, vous pourrez vous procurer d'autres armes comme un lance-flammes…



Plutôt sexy le Valken, non?

MEGA HIT

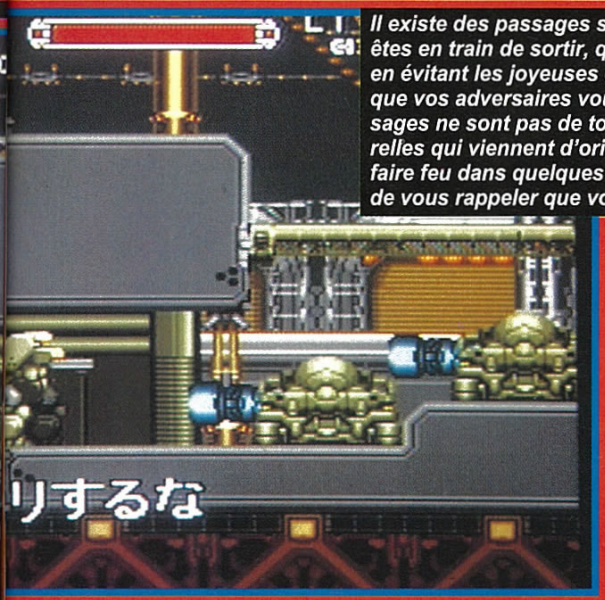


Votre supérieur entre en liaison vidéo avec vous. Hélas! la bonne compréhension de ses précieux conseils passe par la maîtrise des kanjis japonais!

Cette phase de jeu est un peu différente des autres : vous traversez un champ de météorites en éliminant les engins adverses. Vous ne pouvez vous servir de votre bouclier mais seulement éviter vos adversaires ou

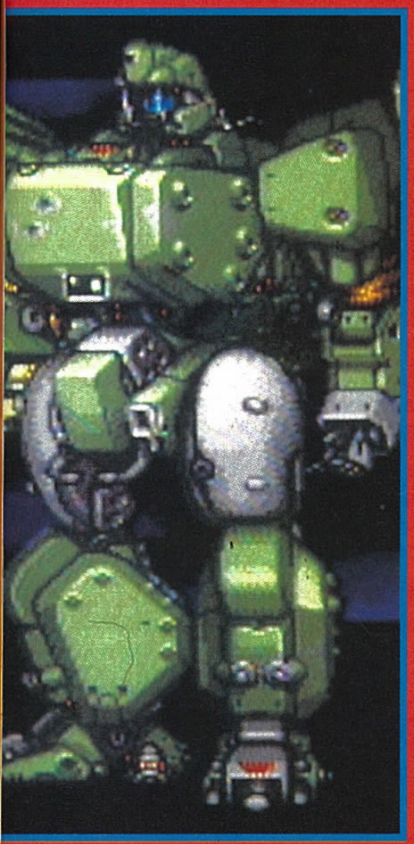
VAL

KEN



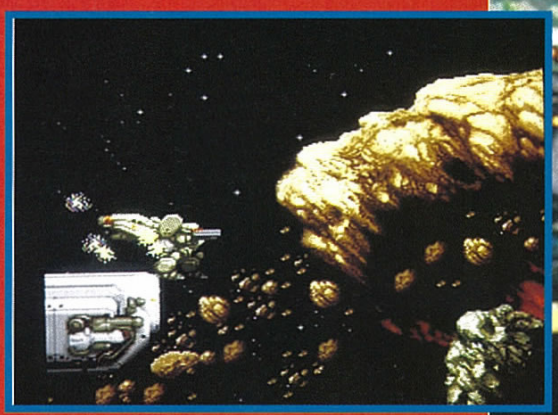
Il existe des passages souterrains, comme celui dont vous êtes en train de sortir, qui permettent de gagner du temps en évitant les joyeuses embûches, pièges et autres facéties que vos adversaires vous ont tendus. Mais même ces passages ne sont pas de tout repos car les deux grosses tourelles qui viennent d'orienter leurs canons vers vous vont faire feu dans quelques dixièmes de seconde! Il est temps de vous rappeler que vous possédez un bouclier!

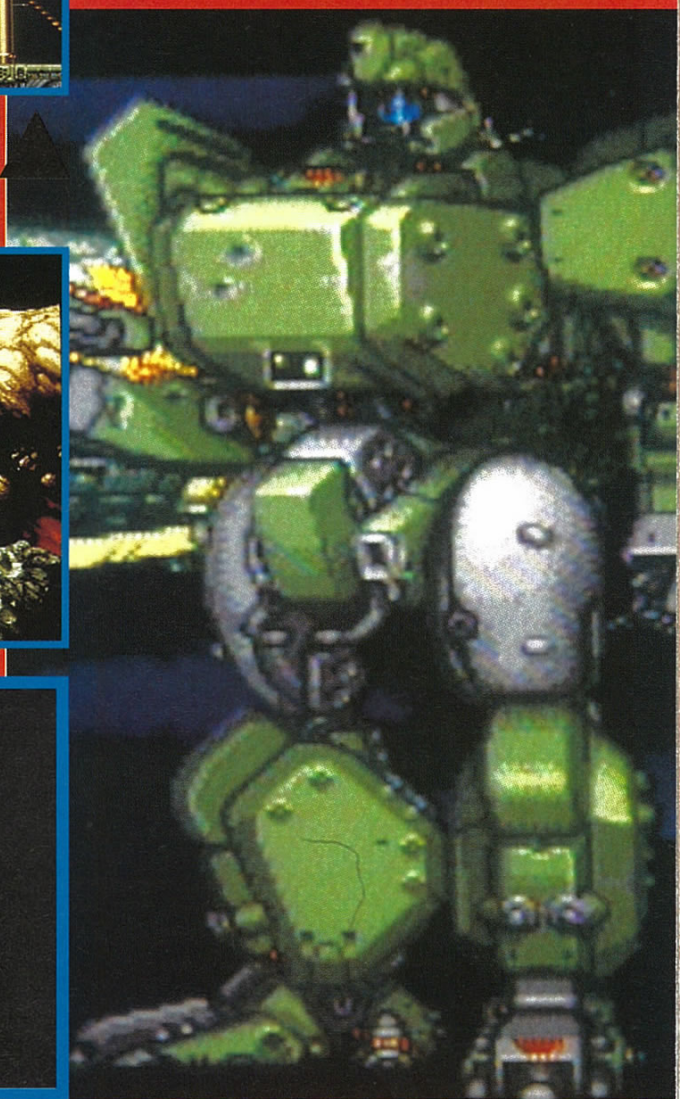
Petite pause avant de repartir au combat.



Largué du vaisseau mère, vous prenez votre envol...

Tir au Vulcain : les douilles sont rejetées à l'arrière et rebondissent sur le sol!



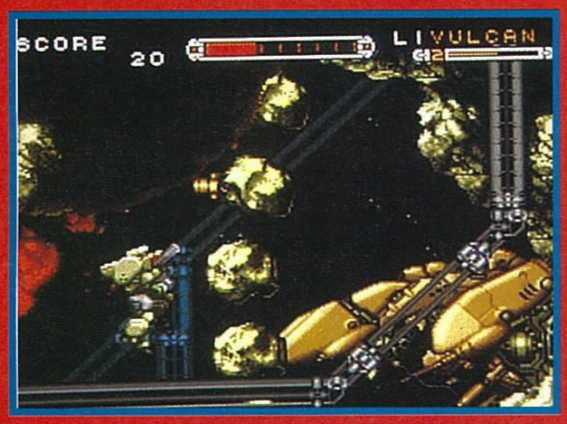


COMMENTAIRE

BANANA SAN

Valken est un excellent jeu d'action: les scénaristes ont fait preuve d'un minimum d'imagination, les modes de combat sont aussi agréables à utiliser que pratiques et le souci du détail a été poussé à un niveau jamais atteint jusqu'à présent dans un jeu vidéo. Le jeu manque cependant d'un élément important : une difficulté progressive. En effet, les niveaux ne sont pas assez distincts les uns des autres. En outre, quel dommage que le sample que j'ai testé ne soit qu'en japonais. Avec la version nippone, vous risquez de perdre une bonne part des informations! Attendez plutôt que la version américaine, qui devrait être normalement commercialisée par Konami aux USA (et peut-être en Europe aussi), atteigne nos rivages pour vous ruer chez votre revendeur préféré.

A tout moment, vous pouvez consulter la carte, à la recherche d'un troquet pour vider un godet ou, plus prosaïquement, de l'objectif de votre mission.

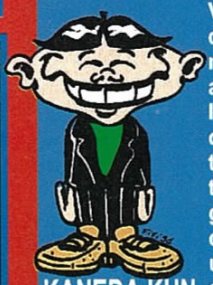


Regarde qui vient dîner ce soir! Surgissant de l'intérieur d'une météorite, dans un déluge de fragments de rocher, un boss de fin de niveau apparaît.

Le boss du premier niveau vient d'être éliminé. Le truc pour l'avoir facilement: tirez-lui dessus sans arrêt, en ne vous souciant pas des tirs des grosses tourelles de chaque côté.

Une de ces satanées tourelles vient d'ouvrir le feu. Votre précipitation à vous ruer sur le bonus en forme de H vous a fait oublier les règles les plus élémentaires de prudence, telles que le recours à votre bouclier salvateur.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Valken dispose d'un système de maniement des armes excellent. Il est très facile de faire feu dans toutes les directions et de changer rapidement de cible. C'est un atout décisif dans ce jeu d'action où l'on ne peut faire trois pas sans qu'une tourelle braque la gueule d'un canon sur vous et se mette à ouvrir le feu! La possibilité de se retrancher derrière son bouclier est agréable à utiliser: fini de jouer les acrobates, en passant son temps à sauter par-dessus les projectiles, ou les kamikazes, en fonçant droit sur l'adversaire en encaissant les coups. Mais le plus impressionnant est certainement la précision des détails. Une multitude de petits éléments apporte un côté réaliste, contribuant à créer une ambiance de jeu très prenante. Ainsi, la démarche de votre cyborg est complètement "robotesque". Lorsque vous utilisez le Vulcain, vous voyez les douilles s'éjecter. Et si vous tirez sur un mur, au bout de quelques secondes apparaissent des impacts de balle! Les robots adverses ont chacun leur propre façon d'exploser... Du grand art!

EDITEUR : NCS
PRIX : F
DISPONIBILITE : NOVEMBRE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : TRES BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**91%**
Le petit dessin animé d'introduction est fidèle au poste!	
GRAPHISMES	**90%**
Des décors de science-fiction efficaces et superbement réalisés.	
ANIMATION	**92%**
Le souci du détail rend l'animation impressionnante!	
BANDE-SON	**78%**
Une très belle digitalisation pour le son du Vulcain en train de tirer!	
JOUABILITE	**93%**
Le maniement de votre Valken et de son armement est un plaisir.	
DUREE DE VIE	**78%**
Dès le niveau trois, il faut s'accrocher.	

INTERET 92%

Jeu d'action pure, Valken vous réserve de très bonnes surprises grâce à un souci maniaque du détail dans les animations et au maniement exemplaire du personnage!

OFFRE EXCEPTIONNELLE

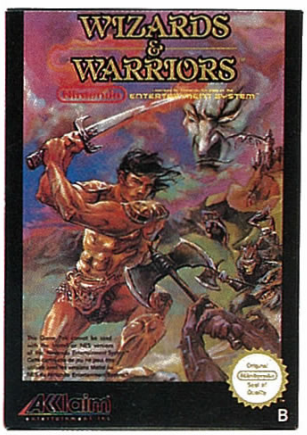
PAPER BOY POUR CONSOLE MEGADRIVE

99F

LA CONSOLE MEGADRIVE + LE JEU SONIC
(version française)

895F

POUR L'ACHAT DE TOUT LOGICIEL NINTENDO RALLYE VOUS OFFRE EN EXCLUSIVITE UN PIN'S DU Club Nintendo®

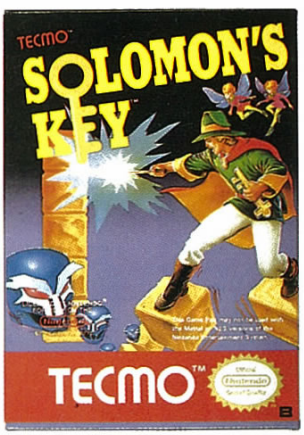


BIPACK LOGICIEL NINTENDO POUR CONSOLE NES

comprenant :

- **WRATH BLACK MANTA**
- **WIZARDS AND WARRIORS**

299F



SOLOMON'S KEY POUR CONSOLE NES

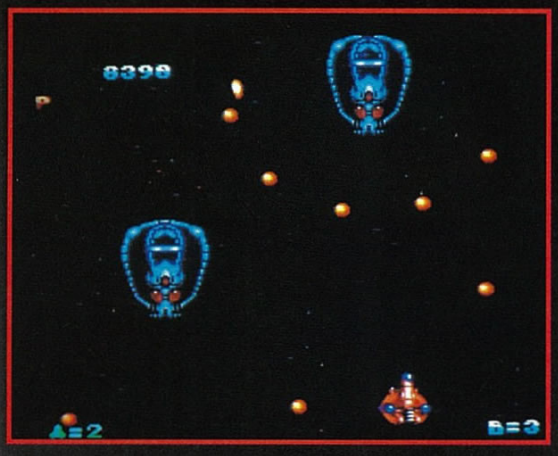
119F

Dans ton hypermarché

RALLYE

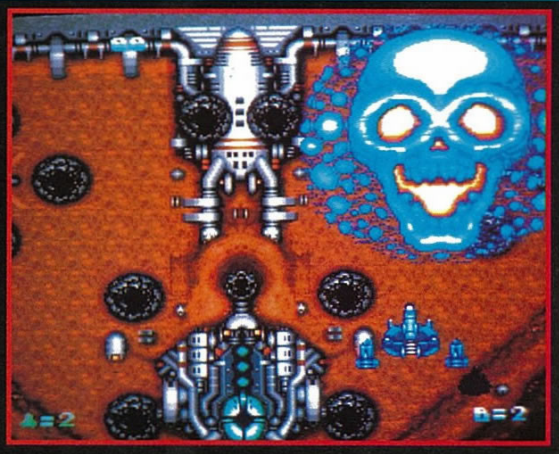
mon allié dans la vie !

REVIEW

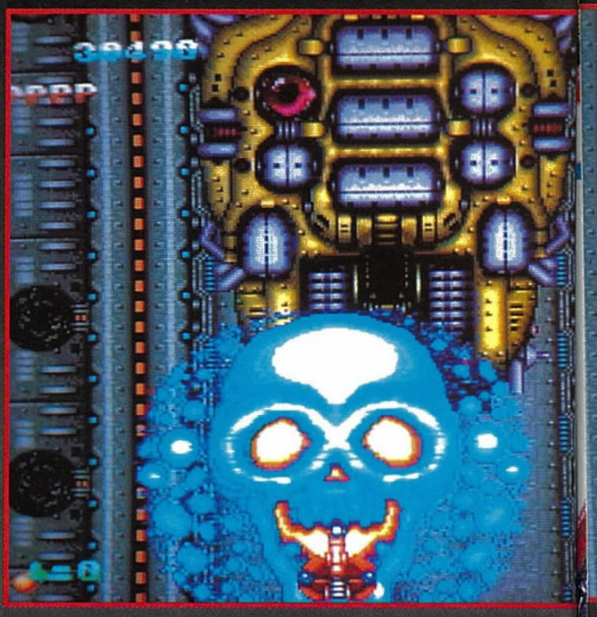


En dehors des petites escadrilles, de gros aliens viennent vous narguer au cours des niveaux.

L'énorme bombe "tête de mort" vous permet d'infliger beaucoup de dégâts à vos ennemis. Malheureusement, vous n'en possédez qu'un nombre limité.



Cet énorme tank-gardien ne se contente pas de vous arroser d'un tir nourri, il est de surcroît protégé par de petites tourelles!



Si, par malheur, vous perdez avant d'avoir atteint l'astéroïde, vous serez obligé de recommencer toute la zone!

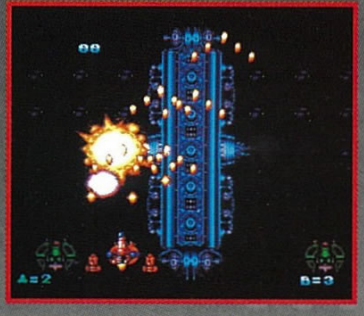
COMMENTAIRE

DOUGLAS

Voilà déjà quelques années sévissait dans nos bonnes et sombres salles d'arcade un shoot de Toaplan nommé Tatsujin. Adapté par Sega sur Megadrive à ses débuts (sous le nom Truxton pour les versions non japonaises), il conserva une certaine notoriété, jusqu'à ce que la nouvelle génération déboule sur le marché, dont font partie par exemple Musha (Aleste) et Thunderforce III. Aujourd'hui, l'arrivée de ce classique sur PCE, reprogrammé par Taito avec environ deux années de retard, présente quelques améliorations techniques, comme l'overscan ou la profusion de sprites. En effet, cette version reprend intégralement l'arcade, c'est-à-dire un seul niveau de difficulté, très dur, et, j'en ai bien peur, l'obligation de le finir cinq fois pour voir la vraie fin! En conclusion, Tatsujin est à réserver soit aux nostalgiques courageux, soit aux masochistes du joypad!

Les lasers bleus sont vraiment très impressionnants. Non contents de couvrir presque tout l'écran, ils sont aussi capables de suivre vos ennemis.

Au deuxième niveau, une extrême habileté sera requise, car vous devrez blaster les aliens tout en évitant de toucher à leurs installations.



A chaque fois que vous posséderez quatre capsules de pouvoir, vous pourrez augmenter votre puissance de tir.

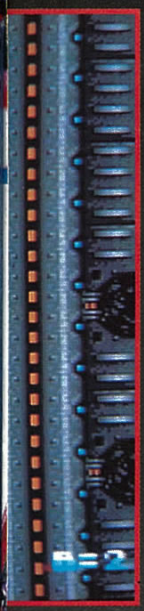
Konnichi wa! Aujourd'hui, mes honorables amis, je vous propose de remonter le temps et, ainsi, d'aller voir la création de Tatsujin en direct de Toaplan Co. Prêts? Ikimacho... Chut! nous sommes maintenant dans la salle de développement, où s'activent quelques dizaines de programmeurs autour de leurs claviers.

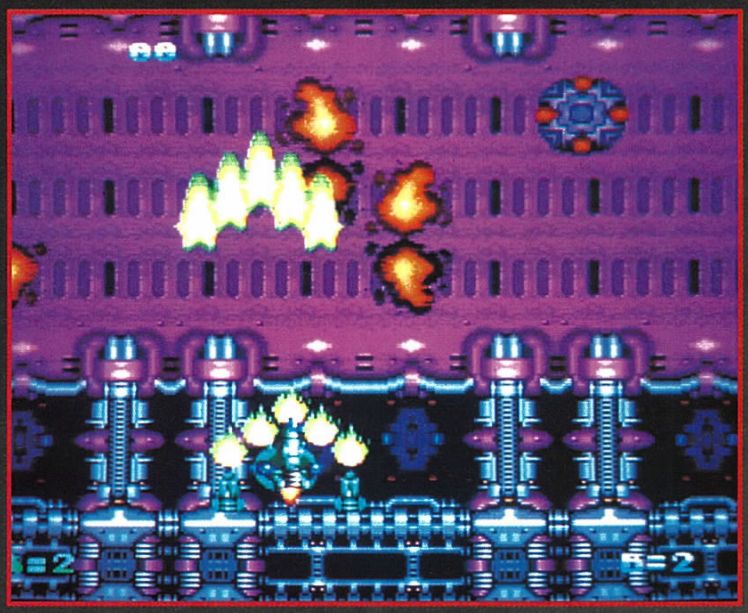
"Yasunori, voici la doc de développement de la nouvelle machine, tâche de pondre un bon jeu, il faut qu'il soit prêt dans deux mois!"

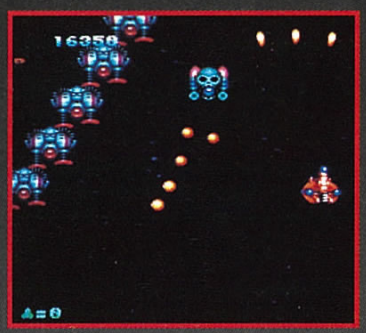
"Alligato gozaimasu, je ferai de mon mieux."

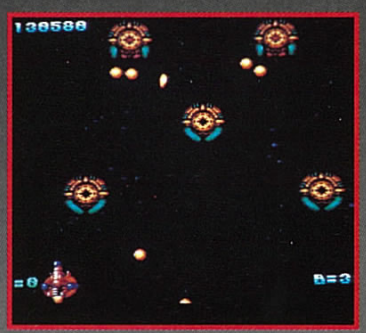
Bon, regardons cela d'un peu plus près: 128 sprites, 256 couleurs, coprocesseurs... Ça a l'air très bien. Il ne me reste maintenant plus qu'à trouver l'idée du jeu! Cherchons un peu... Ah, ça y est, un jeu de tir fera l'affaire! Original, non? Mais il faut dire qu'avec ce nombre de sprites, il va être sacrément impressionnant comparé à ses concurrents. Je vais pouvoir mettre de gros lasers qui balayent tout l'écran, et même plusieurs armes récupérables pendant le jeu! Et si la vitesse du vaisseau pouvait être augmentée par l'adjonction de quelques capsules disséminées dans les niveaux? Que rajouter de plus? Ah, oui, bien sûr! d'énormes bombes qui détruisent tout à l'écran! Avec un super effet, par exemple une énorme tête de mort qui remplit tout l'écran. Il faut maintenant que je me décide pour le scroll... Ah, voilà! Un scrolling vertical, mais avec un petit supplément horizontal pour écraser les autres une fois pour toutes! Il faudrait aussi d'énormes et puissants monstres qui barrent la route des niveaux supérieurs. Bon, maintenant, et si on pensait un peu au scénario?

TATSUJIN









Ces joyeux lurons n'attendent qu'un moment d'inattention pour vous tomber dessus.

Les lasers verts sont très efficaces contre certains aliens.

Cette escadrille est vraiment très spéciale. Si vous ne repoussez pas le leader aussitôt qu'il apparaît à l'écran, vous aurez droit à une pluie incessante d'aliens.

EDITEUR : TAITO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | PCE CD-ROM

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Dur! Tatsujin est un jeu sympa, mais il souffre d'un certain nombre de défauts qui lui feront préférer des jeux comme Gate of Thunder. Le premier défaut, apparent dès le début des parties, est le niveau de difficulté très (trop!) élevé. Les graphismes sont tout juste supportables, très en dessous d'autres productions PC Engine. L'animation est belle, le scrolling est fluide, mais cela n'a rien d'exceptionnel ni d'original. Je ne connais pas la version d'arcade, mais je trouve personnellement qu'il lui manque en particulier la possibilité de régler la difficulté. C'est un petit jeu sympa donc, mais qui ne restera pas dans les mémoires.

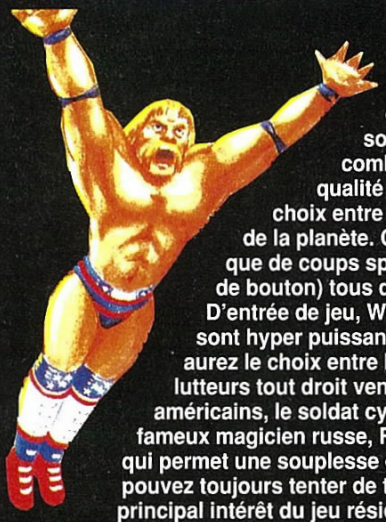
PRESENTATION	**39%**
Dans le genre, on ne se fatigue pas: le titre et quelques démos du jeu.	
GRAPHISMES	**70%**
Ils ont été légèrement améliorés depuis la version Megadrive, mais n'égalent toutefois pas ceux de l'arcade.	
ANIMATION	**89%**
Très correcte pour ce genre de jeu. En revanche, de légers clignotements.	
BANDE-SON	**60%**
Les thèmes du jeu d'arcade ont été assez bien transcodés, mais les bruitages sont très pauvres.	
JOUABILITE	**80%**
Un bouton pour tirer et l'autre pour larguer les bombes...	
DUREE DE VIE	**89%**
Les cinq niveaux du jeu vous tiendront en haleine pendant quelque temps.	

INTERET 68%

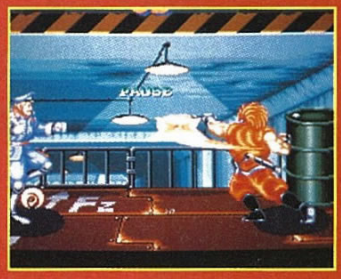
Ce shoot-them-up est un grand classique de l'arcade. Pourtant, il ne fait pas le poids face aux productions récentes.

REVIEW

WOR HER



Bien avant que Street Fighter II ne soit disponible sur Super Famicom, la Neo Geo disposait déjà d'un superbe jeu de combat : Fatal Fury. Des graphismes fabuleux, une animation excellente. Pourtant, il n'était pas de taille avec SF II, qui détient toujours la meilleure jouabilité, critère primordial dans ce genre de jeu. Avec World Heroes, la société Alpha tente de corriger le tir : plus de combattants, plus de coups possibles et toujours la même qualité au niveau de la réalisation. Vous avez maintenant le choix entre huit guerriers pour devenir le plus grand combattant de la planète. Chacun dispose d'une série de coups classiques ainsi que de coups spéciaux (réalisés par des combinaisons de manettes et de bouton) tous différents suivant le personnage que vous incarnez. D'entrée de jeu, World Heroes donne dans la démesure ! Les guerriers sont hyper puissants et leur style de combat varie énormément : vous aurez le choix entre les traditionnels pros des arts martiaux, les ninjas, les lutteurs tout droit venus de Mongolie, mais aussi les gros catcheurs américains, le soldat cyborg, l'escrimeuse française, sans oublier le fameux magicien russe, Rasputin. Certains sont plus forts que d'autres, ce qui permet une souplesse de jeu remarquable. Si vous êtes un as, vous pouvez toujours tenter de terminer le jeu avec un personnage faible. Le principal intérêt du jeu réside dans l'option deux joueurs ! Seul contre l'ordinateur, c'est déjà du délire, mais à deux, ça devient carrément génial ! Prenez votre personnage favori et en avant pour le match de la mort (c'est le titre dans le jeu). Vous évoluerez sur un ring spécial agrémenté de pointes et autres barrières électrifiées. Bonne chance !



FUUMA

Fuuma est un ninja pur et dur. Après de longues années d'entraînement, il a réussi à canaliser son énergie vitale dans des attaques destructrices. Le résultat est assez convaincant !

BROCKEN

Brocken est une véritable machine de combat, au sens propre comme au sens figuré ! Il est capable de voler, d'envoyer des missiles à volonté et même d'électrocuter ses adversaires.

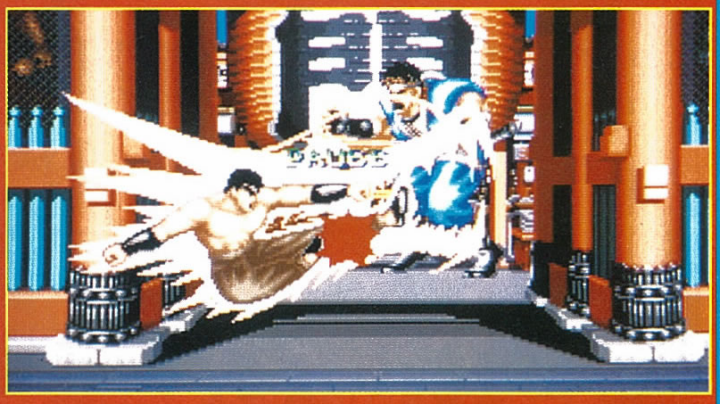
COMMENTAIRE

MARC

Très fort ! La Neo Geo, qui est la machine la plus puissante du marché (et aussi la plus coûteuse), dispose maintenant de programmeurs à la hauteur de ses capacités. Que les choses soient claires : Street Fighter II reste LE jeu de combat par excellence, grâce à une meilleure jouabilité et, surtout, à des tactiques de combat plus complexes. Parallèlement, World Heroes est plus extravagant, plus délirant. Pour s'en convaincre, il suffit de voir les mains de Rasputin grandir démesurément et étouffer son adversaire.
Le jeu est bourré de coups spéciaux du même genre qui le rendent très amusant.
J'ai un petit faible pour le maître en arts martiaux chinois, qui est le portrait craché de Bruce Lee, jusque dans ses mimiques et ses hurlements de chat. Un excellent jeu de combat !

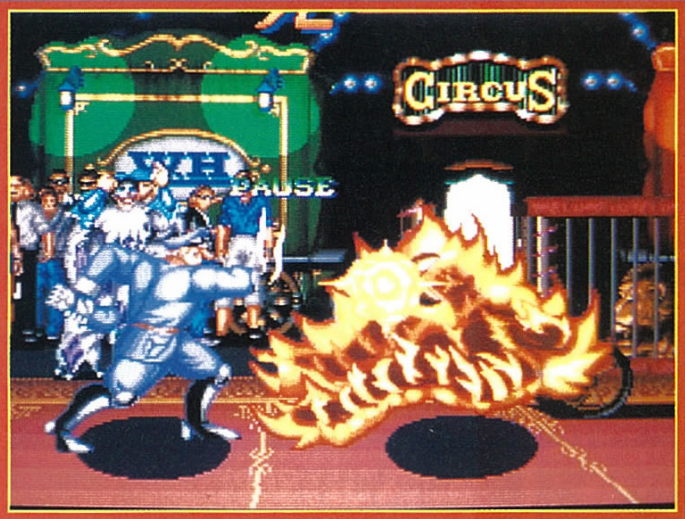
RLD OES

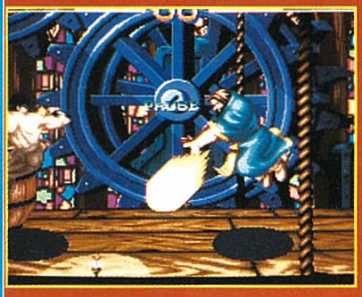
ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S CONSOL

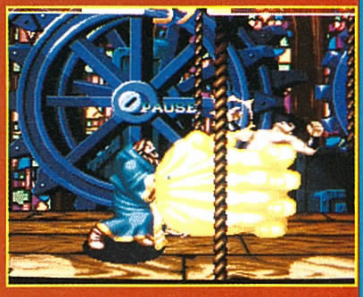


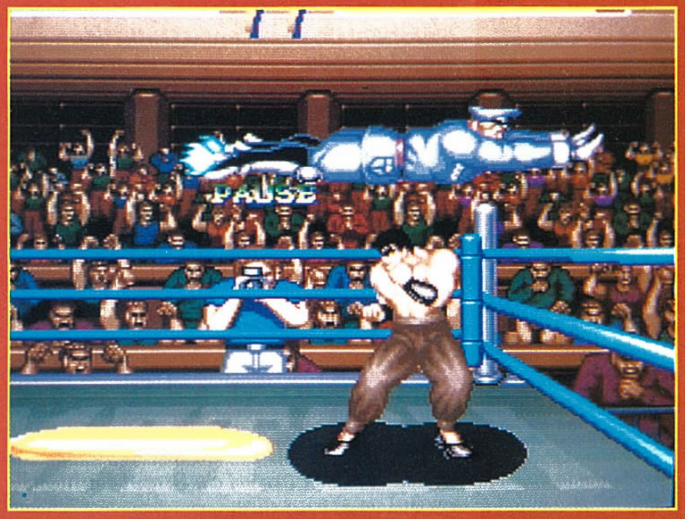
DRAGON

Dragon est tout simplement le meilleur guerrier qu'ait connu la Chine. Avec son attaque des mille poings et le coup de pied du dragon, c'est le combattant le plus rapide de World Heroes.







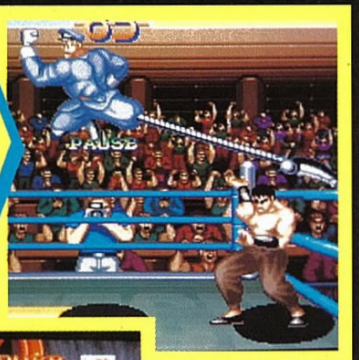


RASPUTIN

Rasputin, le moine maudit, est un expert qui verse dans la magie. Par la simple pensée, il est capable d'étendre, par son énergie vitale, les coups qu'il porte ou encore d'envoyer une boule d'énergie destructrice.

Scène de violence en Mongolie. Sous ses airs de pataud, Carn est un des meilleurs lutteurs du monde.

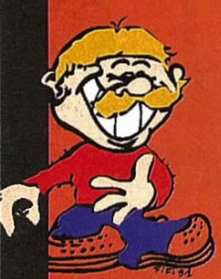
Jeanne, l'escrimeuse, est une adversaire redoutable. Son entraînement auprès du célèbre maître Robby lui a conféré le pouvoir de faire surgir un oiseau de feu de son épée.



Un problème d'allonge ? Qu'à cela ne tienne, si l'ennemi ne vient pas à toi...

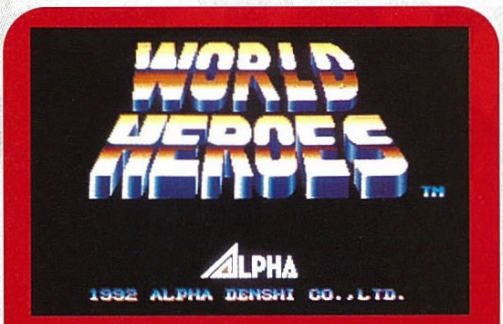
Une projection dans les pointes ! Dans ce genre de prise, il faut faire attention à ne pas terminer dans le décor.

COMMENTAIRE



WIEKLEN

Enfin un jeu sur Neo Geo digne de Street Fighter II! Tiens, il suffit d'aller faire un tour dans la salle des Zordis : nous nous relayons pour ne pas laisser cette cartouche se reposer un seul instant ! Il manque bien un nain pour concurrencer efficacement les gros bras de World Heroes. Mais, hormis ce petit détail, ce jeu est proche de la perfection (je regrette tout de même que les deux joueurs ne puissent pas prendre le même combattant). Possesseurs d'une Neo Geo, à vos porte-monnaie, ce jeu est l'un des meilleurs disponibles sur la console de SNK.



EDITEUR : ALPHA
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**70%**
Les coups de base sont expliqués lors de la présentation du jeu. Pour les coups spéciaux, le manuel est assez explicite.	
GRAPHISMES	**85%**
On a vu mieux sur Neo Geo. Les mouvements des personnages sont très bien décrits.	
ANIMATION	**92%**
Aucun problème. Pas de ralentissement, c'est du tout bon.	
BANDE-SON	**90%**
Ce sont surtout les bruitages qui apportent une ambiance fantastique à World Heroes.	
JOUABILITE	**90%**
La diversité des combattants permet de changer souvent de tactique. Les commandes sont excellentes.	
DUREE DE VIE	**92%**
En mode deux joueurs, on ne s'en lasse pas.	
INTERET	**93%**
Un digne concurrent de Street Fighter II, ce qui veut tout dire.	

Avec effets sonores, musique et plus de deux mille questions redoutables, Trivial Pursuit est un pur chef-d'oeuvre Master System...

QUESTIONS IN ENGLISH, FRENCH, GERMAN & SPANISH

Trivial Pursuit, le jeu de société le plus vendu au monde, fait ses débuts sur la Sega Master System.

Russel, le maître de cérémonie animé, est totalement impertinent. Un chrono vous permet de jouer aussi vite ou aussi lentement que vous le désirez. Et ne vous inquiétez pas, les questions sont plus "triviales" que jamais!

Les catégories sont:

- ***Musique et Divertissement***
- ***Art & Littérature***
- ***Géographie***
- ***Histoire***
- ***Sport***
- ***Science & Nature***

Trivial Pursuit = *Divertissement à l'état pur*

SEGA™ from DOMARK

"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
© 1992 Horn Abbot International Ltd. A Horn Abbot game, licensed by Horn Abbot International Limited, owner of the trademark Trivial Pursuit.
Artwork and Packaging © 1992 Domark Group Ltd.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

SEGA™ Master System™

HORN ABBOT INTERNATIONAL™

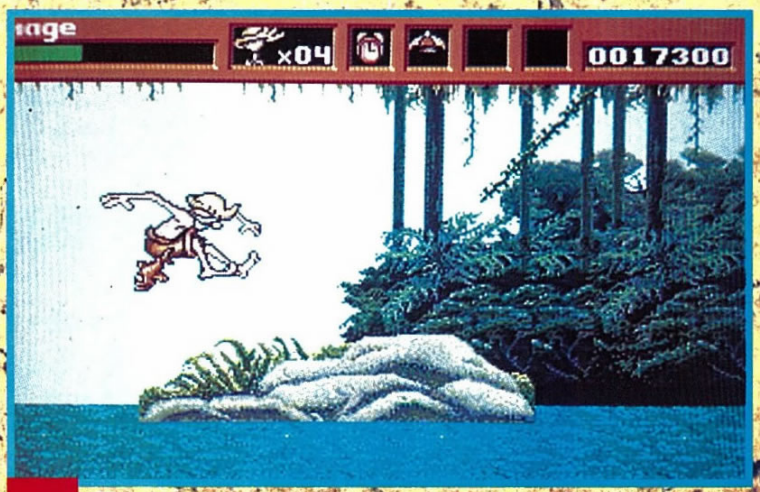
REVIEW

Greendog est quelqu'un de très bizarre... Il passe toute la journée sur les plages à fainéanter, surfer, draguer les jolies filles, bronzer et bien sûr pratiquer son sport favori: le lancer du disque, ou frisbee. Jusqu'au jour où il trouva par hasard un pendentif. Le trouvant joli, il décida de le garder pour lui. Mais il ne se doutait pas que ce pendentif était en fait une ancienne relique aztèque, maudite qui plus est! Heureusement pour lui, il tomba sur une jeune et charmante personne qui lui expliqua tout en détail. En effet, la situation de Greendog n'est guère enviable: il lui faut maintenant parcourir les Caraïbes à la recherche des six pièces qui composaient le surf des Anciens. Ayant donc accepté la mission (en fait, il n'avait pas vraiment le choix...), il part pour Grenade, première étape de son long et périlleux parcours. Dès son arrivée, le pauvre bougre en voit de toutes les couleurs: attaqué par des perroquets, des grenouilles et des piranhas, exposé à toute sorte de pièges, il n'est à l'abri nulle part. Tout d'abord un peu surpris par ce changement brutal de situation (il menait une vie paisible), il se reprend très vite grâce au pouvoir du médaillon qui le rend plus fort, plus beau, plus rapide, en un mot plus puissant! Il s'aperçoit aussi qu'en frappant les statues, il peut récolter une tonne de bonus, parmi lesquels des objets magiques (super disc, freezer, invincibilité) très utiles pour combattre les Boss. A la fin de chaque niveau, il lui faudra changer d'île. Pour cela, il disposera d'un drôle d'objet volant, appelé pedal-copter, qui donnera lieu à une séquence bonus.

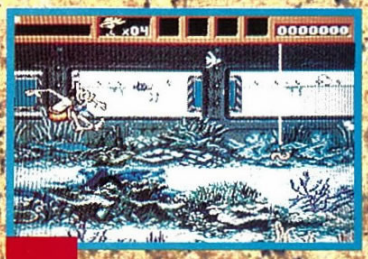
Eh, oui! c'est déjà la fin du bonus stage!

Cette statue n'est en fait qu'un des boss de fin de tableau, elle possède de multiples attaques comme, par exemple, son terrible tremblement de terre.

Ce niveau à scrolling hyper-rapide me rapelle Wonderboy et sa légendaire planche à roulettes!



Greendog est vraiment maudit, il ne peut s'empêcher de se balader couvert de piranhas!



Et ce n'est pas mieux au fond des mers. En effet, de nombreux pièges vous attendent comme ce "p'tit trou" ou encore ce "p'tit hameçon".

Avec Greendog, les malheureux oiseaux n'ont pas fini d'en voir de toutes les couleurs!

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Ce nouveau jeu de plates-formes de Sega U.S. n'apporte pas grand-chose par rapport au autres jeux du même genre sur Megadrive. A part des graphismes assez originaux, ce qui nous change un peu du genre "dessin animé nippon" — que cependant j'adore! —, il n'y a pratiquement aucune innovation dans le déroulement de la partie. Côté réalisation, il n'est pourtant pas mauvais, tout est fluide et il n'y a aucun ralentissement. La musique, sympa, est très relaxante. Mais malgré tout cela, il n'arrive pas vraiment à accrocher: le personnage, trop grand, n'est pas assez maniable surtout lorsqu'il s'agit de sauter, ce qui devient vite énervant dans les niveaux riches en plates-formes. Trop lent et pas assez vivant pour un jeu de ce type, Greendog ne fait vraiment pas le poids face à un Magical Boy ou au tout dernier Sonic 2!

Ce niveau est vraiment éprouvant ! De plus, il possède un passage secret qui n'est accessible que par un tremplin.

Cette plage n'est pas aussi paisible que l'on croit..

Les statues aztèques renferment de nombreux bonus et objets cachés, lesquels seront très utiles pour la suite de l'aventure.

Greendog a déjà récupéré les deux tiers du trésor et s'apprête à prendre son envol sur son "pedal-copter".

COMMENTAIRE

ROBBY

Greendog sur Megadrive me laisse perplexe... D'abord charmé par le côté gentiment délirant du jeu et amusé par la découverte de ce personnage loufoque, la première heure de jeu m'a été fort agréable. Malheureusement, je me suis aperçu que j'étais déjà parvenu assez loin sans que les piranhas et autres grenouilles ou pélicans ne m'aient opposé une véritable résistance.

Malgré quelques bonnes idées, et une ambiance Floride plutôt fun, Greendog laisse un arrière-goût de jeu mal fini. Peut-être qu'un Greendog 2 plus axé sur la jouabilité que sur l'animation saurait me séduire...

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 64%

Une intro animée très sympathique mais un menu d'options rudimentaire.

GRAPHISMES 80%

Ayant eu recours à la digitalisation, les auteurs ont obtenu de jolis décors, mais certains niveaux manquent de couleur.

ANIMATION 76%

Les scrollings différentiels sont fluides mais les sprites se font plus rares.

BANDE-SON 82%

Musiques à consonances tropicales variées et d'une bonne qualité sonore.

JOUABILITE 60%

Le personnage est assez difficile à manier car ses sauts sont imprécis.

DUREE DE VIE 59%

Les quatre premiers niveaux sont plutôt faciles par rapport aux deux derniers. On peut le finir en quelques jours...

INTERET 70%

Greendog est un peu décevant par rapport à ce que l'on attendait de lui.

REVIEW

COMMENTAIRE

DOUGLAS

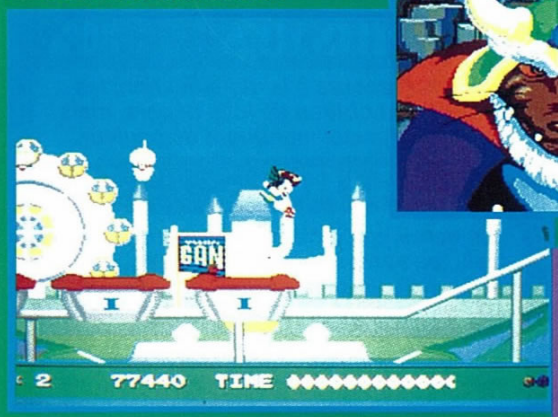
Je ne suis pas tout à fait de l'avis de Rocket. Ayant pratiqué la version japonaise de ce jeu (Marvel Land) l'année dernière, je ne le trouve pas aussi mauvais que lui: d'abord, les graphismes sont assez sympathiques, surtout pour un jeu qui date déjà; ensuite, bien que la nouvelle version paraisse un peu plus facile (ou alors, c'est moi qui me suis amélioré entre-temps...), un mode hard est toujours présent. Côté réalisation, je trouve que les musiques collent à l'ambiance mais les bruitages sont assez mauvais. Les scrollings différentiels et multidirectionnels sont fluides et le nombre de sprites impressionnant (surtout lorsqu'ils sont en rotation!).
Le seul reproche que je pourrais lui faire est que la maniabilité n'est pas excellente. J'ai aussi adoré le petit clin d'œil de Namco à tous ses héros au deuxième niveau, les passages secrets, et la possibilité d'utiliser les éléments du décor contre vos ennemis.
En conclusion, un jeu à essayer avant d'acheter!

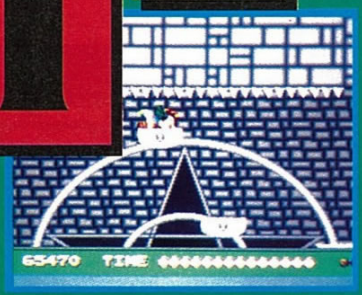
L'infâme roi Taupe et ses hordes de créatures ont envahi le parc d'attraction de Marvel Land. Ils occupent les quatre zones du complexe et retiennent prisonnières les quatre fées gardiennes ainsi que la belle princesse Wondra. Vous incarnez le prince Talmit, un jeune guerrier cornu dont le but est de venir à bout du tyran. Mais avant de l'atteindre, vous allez devoir affronter ses nombreux sbires qui hantent le parc. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés. Selon votre choix, vous disposerez de trois, cinq ou sept vies et affronterez des adversaires plus ou moins coriaces. Chaque pays, divisé en plusieurs écrans successifs, est peuplé de monstres, pièges et bonus. Au début, votre héros ne peut que marcher et sauter. Vous rencontrerez des escargots, taupes, roses, champignons, poissons... que vous devrez éliminer en sautant dessus à pieds joints. Parmi les bonus, vous trouverez de la nourriture, la "chaîne d'esprit" et des ailes. Le jeu propose un mot de passe et vous pourrez continuer une partie indéfiniment. Hélas, il vous faudra recommencer depuis le début à chaque fois que vous éteindrez votre Megadrive. Vous allez rencontrer divers ennemis et obstacles, mais ils ne posent pas grand problème pour finir chaque tableau dans le temps imparti. Dès que vous arriverez en fin d'une zone, vous devrez affronter chacun des trois lieutenants du roi Taupe, puis le triste sire en personne.

Dès le début des montagnes russes, vous récupérerez une "chaîne d'esprit". Collectez un maximum de bonus et sautez par-dessus les drapeaux grâce à un simple clic du bouton de votre joypad. N'essayez pas de sauter les deux derniers drapeaux superposés, il vous suffit de vous baisser.

Voici votre ennemi, le roi Taupe! Les images de présentation sont assez belles. Malheureusement, le reste du jeu n'est pas à la hauteur. Les images de la jaquette ne sont d'ailleurs que des images du début du jeu.

Votre héros devra traverser quatre mondes et faire face aux nombreux monstres et pièges avant de rencontrer les boss de fin de niveau.





Baissez-vous pour éviter les pieux, la sortie n'est plus bien loin, et le premier boss vous attend. Vous allez jouer à "feuille-ciseau-caillou"...

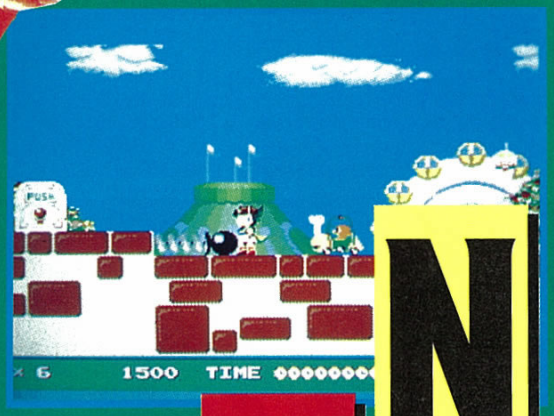
Cette rose carnivore n'est pas à offrir à la princesse, mais tout simplement à éliminer. A moins que vous ne préfériez finir croqué...

Ce niveau bonus vous dévoilera de très belles statues. Attrapez les étoiles. Plus elles sont volumineuses, plus elles rapportent de points.

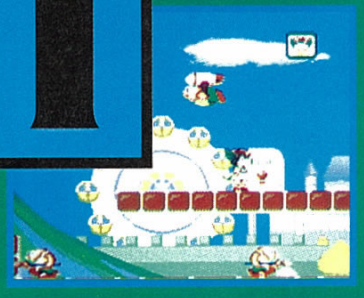
TALMIT'S ADVENTURE

La servante de la princesse Wondra vient demander secours au jeune prince de Talmit. Admirez le look de ce dernier...

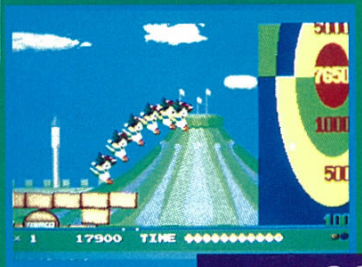
En poussant la boule, Talmit va compresser le ressort. Il ne lui reste plus qu'à sauter, et la boule ira écraser les monstres.



Poussez sur le bouton de la borne. Vous allez découvrir un bonus. Vous glanerez ainsi des "chaînes d'esprit" et des ailes qui vous permettront de voler.



Vous découvrirez une cible géante de papier à la fin de chaque niveau. Il vous faut la traverser et tenter de faire le meilleur score possible.



TIP !

POUSSEZ CHAQUE BORNE PORTANT L'INSCRIPTION "PUSH": ELLES RECÈLENT DES BONUS. POUR UN BON SCORE, PRENEZ LES TÉLÉPORTEURS: ILS VOUS RAMÈNERONT AU MÊME NIVEAU AVEC DE NOUVEAUX BONUS À RAMASSER. POUR VOUS DÉPLACER DANS LES AIRS, N'HÉSITEZ PAS À BONDIR SUR LES FUSÉES FIXÉES DANS LE DOS DES TAUPES VOLANTES. SUR LES MONTAGNES RUSSES, BAISSEZ-VOUS POUR PASSER LES DEUX DERNIERS DRAPEAUX.

COMMENTAIRE

ROCKET

Non! Non, n'achetez pas ce jeu, à moins que ce ne soit pour votre rejeton de huit ans. Talmit's Adventure n'apporte strictement rien de nouveau dans l'univers des jeux de plates-formes. Les graphismes sont enfantins et les sprites qui forment le personnage ont la fâcheuse habitude d'avoir la tremblote. La difficulté est moindre et les joueurs confirmés en viendront à bout en seulement quelques heures de jeu (s'ils ne jettent pas la cartouche avant). Il est navrant que le nombre d'options autorisées au joueur soit si limité. Seuls quelques rares tableaux comme les montagnes russes offrent un certain challenge. Le reste est une véritable promenade de santé. Les tout jeunes joueurs aimeront.

EDITEUR : NAMCO
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3, 5 OU 7
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Elle vous montre la capture des fées par le roi Taupe. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté.

GRAPHISMES 65%

Les personnages sont bien réussis mais les décors restent moyens et puérils.

ANIMATION 70%

Talmit saute et vole avec une bonne fluidité.

BANDE-SON 65%

Des musiques très "fête foraine" qui deviennent vite répétitives.

JOUABILITE 85%

Elle ne pose aucun problème et les commandes sont simples.

DUREE DE VIE 50%

Un jeu qui se termine vite et que l'on ne recommence pas, vu la concurrence.

INTERET 65%

Talmit's Adventure laisse une impression de vu et revu. Sa facilité déconcertante en fait néanmoins un jeu idéal pour les jeunes débutants.

REVIEW

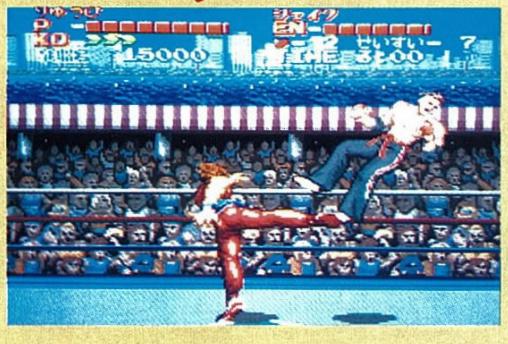
Golden

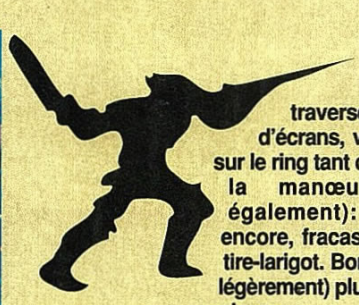
Je peux, par extrapolation extra-sensorielle, vous raconter le scénario de ce jeu : vous, M. X, êtes entraîné par M. Y pour devenir le grand champion des arts martiaux (j'ai déjà vu ça quelque part, NDW). Il vous faut pour cela casser plein de méchants, et parvenir enfin au grand tournoi. Bon, il s'agit d'une approximation, car le jeu et la notice sont en japonais et mes traducteurs préférés se trouvent l'un au Japon, l'autre indisponible (en fait, il n'a pas tout compris). Golden Fighter est un jeu de combat assez original, mais d'une réalisation déplorable. Parmi les points originaux, on trouve la possibilité de jouer en mode arcade ou en mode réflexion (dans le style de Dragon Ball Z). Il est possible de s'entraîner, et un mode permet même de visualiser les points d'impact sous forme de cercles rouges. Un dernier mode laisse la console se débrouiller avec les grands méchants, et vous n'avez plus qu'à gérer les bandes de voyous qui tentent de vous empêcher de progresser. J'avoue n'avoir pas très bien compris l'intérêt de cette dernière option, mais, bon... Il est possible de reprendre le jeu grâce à des codes, mais ils sont inutilisables pour nous, petits (et grands) Français. Parlons maintenant des défauts. Le personnage que vous dirigez et les ennemis sont gros et assez bien dessinés, mais leur animation est, pour reprendre un terme cher à Doguy, foireuse. De nombreux monstres ont une image debout, une autre couchée, et rien entre les deux. C'est franchement hideux. Ajoutez à cela une animation poussive qui vous laisse apprécier toutes ces imperfections bien à loisir, et vous aurez entre les mains un jeu franchement laid. La musique est agréable, de même que les bruitages, mais cela ne sauvera pas cette cartouche des oubliettes.

Combats

Les combats avec les grands méchants sont saucissonnés avec des phases de déplacement horizontal où vous devez exploser des flopées de petites frappes. Tant que vous restez à distance, pas de problème.

Sur le ring





Après avoir laborieusement traversé un grand nombre d'écrans, vous parvenez enfin sur le ring tant convoité. Objectif de la manœuvre (laborieuse également): vous devez, là encore, fracasser des ennemis à tire-larigot. Bonheur: ils sont (heu! légèrement) plus coriaces.

COMMENTAIRE

DOUGLAS

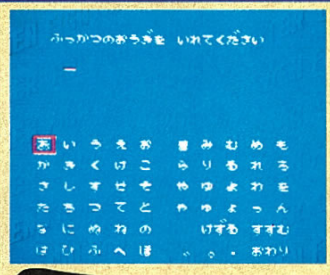
Vraiment nul ! Et dire que, après toute la publicité qui a été faite dans les magazines japonais, on se retrouve devant un jeu laid, lent, mal programmé et sans aucun intérêt (si l'on excepte le jeu à deux qui, lui, est assez marrant). Quant aux options, elles sont très variées : on peut même laisser combattre son personnage contre les boss. Sympa, non ? En fait, pas vraiment, car votre personnage se fait toujours battre... Et dire que la réalisation n'est même pas correcte : il suffit de trois sprites à l'écran pour qu'il passe en 25 images/seconde, les animations sont ridicules et je ne parle même pas de la jouabilité... Nul, vraiment nul !

Ecrans

L'écran à gauche apparaît quand vous appuyez sur Start. Vous pouvez y boire une potion de soin et y choisir un autre personnage. En pratique, je n'ai pas réussi cette dernière manœuvre... Des écrans intermédiaires fixes viennent de temps en temps vous raconter l'histoire.

Fighter

Soudain, alors que vous combattez sur le ring, vous vous retrouvez dans un autre univers, en armure, et vous devez vous battre contre cet énergumène.



Devinez quoi... C'est l'écran de codes !

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Beurk ! Bon, je crois avoir tout dit. Golden Fighter n'a de doré que le nom. Il est laid, mal programmé et souffre d'une lenteur et d'un mauvais contrôle qui le laissent à des centaines de kilomètres de Street Fighter II (ou de tout autre jeu de combat sur SFC que je connais). Il est possible de jouer à deux, mais là aussi le contrôle exécrable empêche d'y prendre du plaisir. Enfin, et surtout, le japonais est assez peu pratiqué en France, et j'avoue (à ma grande honte) n'avoir pas compris grand-chose à l'histoire qui nous est racontée. Elle est sûrement très intéressante, mais pas pour nous. Allez, hop, à la poubelle !

EDITEUR : CULTURE BRAIN
PRIX : E
DISPONIBILITE : IMPORT
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : IMPARFAIT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 75%
La documentation, claire (en japonais!), est soutenue par une séquence d'entraînement assez bien conçue.

GRAPHISMES 65%
Les décors, variés, sont d'une qualité acceptable. Les personnages sont corrects, ainsi que les différents ennemis.

ANIMATION 35%
Animations lentes, laides, comportant peu de mouvements intermédiaires...

BANDE-SON 73%
Le thème principal est répétitif. Les bruitages sont réussis, mais entendre 50 ou 100 "pang !" d'affilée, c'est vite lassant.

JOUABILITE 30%
Le personnage répond mal, et trop tard. De plus, votre ennemi pourra vous toucher sans que vous puissiez parer.

DUREE DE VIE 40%
Trop facile. Pour ceux qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent !

INTERET 35%
Ce jeu est nul, et ne plaira à mon avis à personne.

REVIEW

AQUATIC

James Pond est en vacances. Eh! ne sautez pas encore par la fenêtre... j'ai pas fini. Pour patienter, Electronic Arts/Millenium vous proposent de participer à des jeux aquatiques. Pour une ancienne aviatrice reconvertie, avoir à faire à un poisson et à ses complices : une grenouille, une otarie, une étoile de mer et un requin (beurk... de la nautamine s'il vous plaît), c'est un comble. Enfin bref, quand faut y aller, faut y aller.

COMMENTAIRE

AXEL

Le tandem Electronic Arts/Millenium aurait-il perdu l'esprit? Au moment où James Pond commençait à se faire un nom dans le monde des jeux vidéo et à rejoindre au box-office les stars Mario ou Sonic, le voilà qui se fourvoie dans un jeu multi-épreuves sans grand intérêt. Comment se passionner pour des épreuves qui obligent le joueur à utiliser les trois boutons du paddle simultanément? Seul, le joystick peut permettre de gagner dans ce genre de jeu. Techniquement, E.A et Millenium n'ont pas fait preuve d'une grande imagination. Il faut espérer qu'ils se réservent pour la suite des "vraies" aventures de notre poisson préféré.

Avec Noémie l'otarie (un remake de Pollux, imaginez un peu la tronche!), repoussez les ballons de part et d'autre de l'écran car vos copains font la sieste. Si deux d'entre elles se réveillent, c'est fini.

Lors de la première épreuve, vous affrontez à la course Fripouille la grenouille. Ne ratez pas votre départ sur la terre ferme, ainsi vous survolerez la mare.

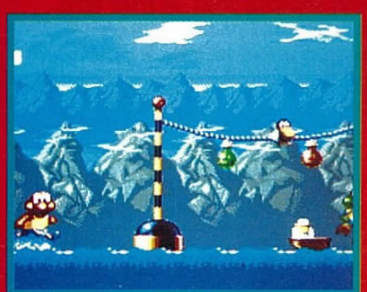
Pour le triple saut, atteignez la vitesse maximale et sélectionnez le plus grand angle de saut. Record à battre : 800 m.

Si vous avez du mal à rattraper les coquillages, essayez de sauter sur les puces gluantes: elles vous donneront du ressort.

Le bon vieux temps... quand j'étais championne d'acrobatie aérienne. Sautez jusqu'au plafond et réalisez un maximum de figures.

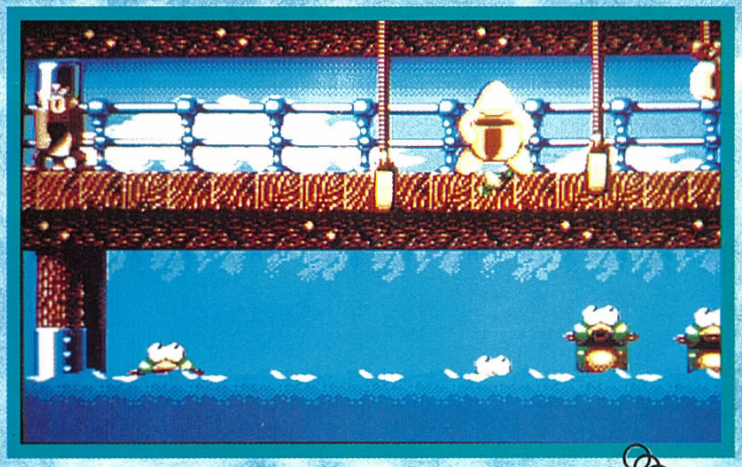
Dernière épreuve: un classique qui combine course et obstacles.

TIP !

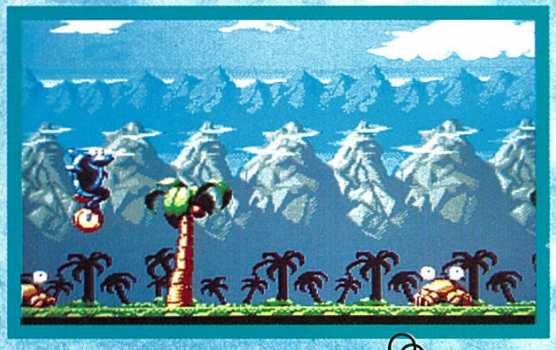


Voici une aide presque indispensable pour gagner cette course. Dès le départ, votre adversaire vous met plusieurs mètres dans la vue. Pas de panique. Dès que vous êtes dans la mare, vous verrez une sorte de pingouin assis, flottant sur l'eau. Il faut réussir à sauter par-dessus. Pour vous remercier de ne pas l'avoir bousculé, il vous transportera dans les airs, jusqu'en tête de la course.

GAMES



Cinquième épreuve: repos... Le contrat, qui est de nourrir les poissons, en évitant les gaules des pêcheurs, est facile à remplir.



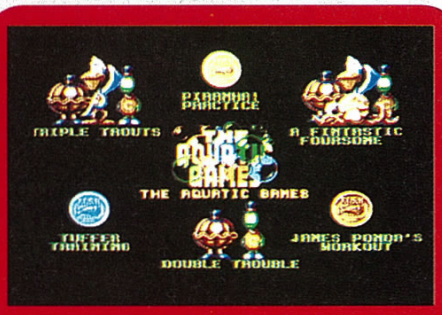
L'écran de présentation permet de choisir les différentes épreuves et les trois niveaux de difficulté. Au centre, vous sélectionnez toutes les épreuves. Il faut réussir la première pour avoir le droit de participer à la seconde.

Avant-dernière épreuve, rigolote comme tout: le monocycle. Pour pédaler, il faut utiliser le pavé comme une roue!

COMMENTAIRE

LOOPING

The Aquatic Games ne représente pas le troisième volet des aventures de James Pond, c'est juste un petit divertissement pour vous faire patienter. Le principal avantage de ce jeu est que l'on peut y jouer à 4 en alternance. Pour le reste, c'est assez moyen. Mais surtout, ce qui m'a démonté, c'est le manque total d'ergonomie. Dans certaines épreuves, il faut utiliser les trois boutons A, B et C en même temps, c'est-à-dire théoriquement avec votre seule main droite. Autant vous préciser que c'est impossible! J'ai testé pour vous toutes les positions. La meilleure? Coincer le paddle entre votre cuisse droite et votre pied gauche et utiliser ses doigts à tour de rôle. Idéal pour se les muscler!



EDITEUR : E.A MILLENIUM

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TRÈS VARIABLE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 à l'entraînement
CONTROLE : DUR, DUR !

1 à 4 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Doc claire et concise, on ne peut pas en dire autant des tableaux de résultats.

GRAPHISMES 76%

Le style James Pond, aux couleurs acidulées, est respecté, mais en moins fou.

ANIMATION 70%

Un bon scrolling en parallaxe mais les mouvements sont un peu raides.

BANDE-SON 58%

La Neuvième de Beethoven à la sauce James Pond ne vous fera pas aimer la grande musique. Les bruitages sont presque inexistants.

JOUABILITE 40%

Mauvaise gestion des commandes, ce qui rend les épreuves pénibles.

DUREE DE VIE 50%

Lorsque le nouveau james Pond sortira, Aquatic Games y laissera sa peau.

INTERET 65%

Aquatic Games vous fera-t-il patienter jusqu'aux nouvelles aventures de James Pond? Moi, non!

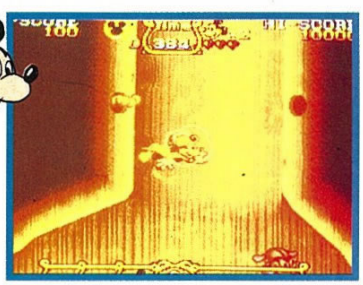
LES AVENTU... MI...

Non, non et non! Foi de Pluto, c'est la dernière fois que j'accepte ça! Depuis quelque temps, ma vie est devenue infernale chez Walt Disney. C'est bien simple, il n'y en a que pour lui! Et Mickey par-ci, et Mickey par-là! Et Mickey sur Megadrive. Et Mickey sur Super Famicom... Je ne sers plus que de faire-valoir à Môssieur Mickey. Mais je suis un artiste, moi! J'en ai assez de jouer les seconds rôles! Et depuis que Capcom a signé avec Disney, ça a empiré. Pour leur nouveau jeu, savez-vous ce qu'ils ont imaginé? Mon enlèvement. Oui, je me fais enlever, pris en otage par Pat Hibulaire, comme un simple journaliste par les membres du Hezbollah ou un humble banquier par la Fraction armée rouge, moi qui suis né pour la gloire, les applaudissements et les os gorgés de moelle! Résultat: on me voit jouer avec une balle pendant les quinze secondes que dure la présentation, et puis basta! il faut attendre la fin du jeu. Et encore, si cet incapable de Mickey n'a pas réussi à rater sa mission. Et pourtant, ils n'ont pas lésiné sur les moyens pour l'aider. Figurez-vous que ce paresseux pourra au cours de son périple se transformer en pompier équipé d'une lance d'incendie, en alpiniste pour escalader ce qu'il veut ou encore en magicien de contes des Mille et Une Nuits disposant d'un sort magique fatal pour l'adversaire! Ils sont en train de ruiner ma carrière. Mais cela ne va pas durer. Je donne ma démission et je pars travailler dans un autre dessin animé: Goldorak. Là, au moins, on sait tirer parti d'artistes de génie tels que moi!

A la suite du castor, vous partez visiter sa demeure. Mais prenez garde à un éventuel retour en arrière de sa part!

Mickey s'est transformé en un magicien des Mille et Une Nuits. Les barres colorées, en bas à droite de l'écran, indiquent l'état de la réserve de pouvoir magique.

Pas de temps à perdre à fôlatrer dans les nuages, le temps vous est compté!

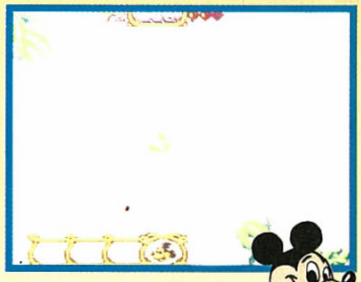


Vous n'êtes pas au bout de vos surprises!

Heureusement, vous n'êtes pas seul. Ce bon génie vous aidera de temps à autre même si, au début de l'aventure, il paraît douter de vos chances de l'emporter.

RES MAGIQUES DE CKEY

Pour passer la rivière, sautez au bon moment sur les têtes des grenouilles.



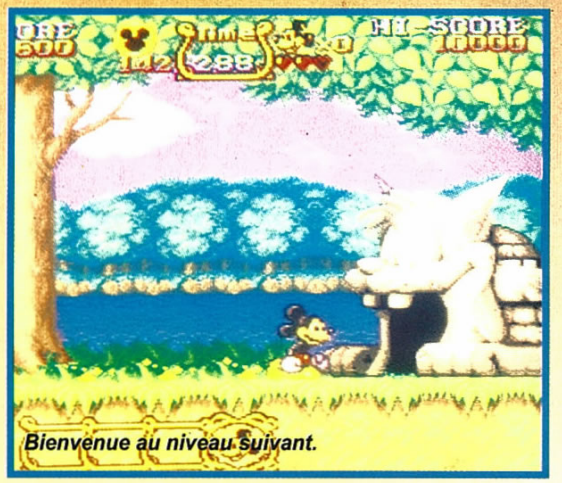
Lorsque vous traversez un nuage, vous voyez Mickey comme à travers une nappe de brouillard.

Entre la nature hostile et les sbires de Pat Hibulaire, il va falloir survivre! N'oubliez pas que Pluto compte sur vous.

En tirant la chaîne, vous allez déclencher une pluie de bonus!

TIP !

Le boss-vampire enverra contre vous ses petites chauves-souris. Sautez sur la tête de l'une d'entre elles. Emparez-vous en et projetez-la sur le boss de fin de niveau pour en venir à bout.



Bienvenue au niveau suivant.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Non, je ne suis pas acheté par Capcom (la preuve, leur dernier jeu est peu convaincant!) mais cet éditeur a (encore) réussi un petit chef-d'œuvre. Tout y est! Les graphismes, d'abord. Ils sont somptueusement somptueux : choix des couleurs, importance de la palette utilisée, finesse des détails... Passons à l'animation. Elle est sans défaut et bourrée de petites animations rigolotes et d'effets spéciaux. Il faut voir Mickey escalader sa tige de haricot et traverser des nuages qui le rendent à moitié opaque. Il faut l'avoir fait tomber au moins une fois dans l'eau pour le voir patauger au milieu des éclaboussures! Il faut l'avoir aidé à se débattre dans sa bulle au milieu d'espèces de tissus organiques! La jouabilité est également sans défaut, autant dans le maniement de Mickey que dans la profondeur de jeu, avec les warp-zones à découvrir et les bonus. Attention, chef-d'œuvre!

DE L'ART DU BOUTON Y EN GENERAL, DE LA TOMATE ET DE L'HELICO-TOMATE EN PARTICULIER!

LES BOUTONS

Le bouton Y de votre joypad vous sert à prendre et à manipuler les objets.

Un petit coup de bouton Y et Mickey ouvre la porte!

A l'aide du bouton Y, récupérez un cube jaune. Les cubes roses génèrent un cube jaune. Lâchez-le sur l'ennemi.

Celui-ci, sous le choc, restera un instant groggy.

Pour en terminer avec lui, vous pouvez soit lui balancer un deuxième cube jaune, soit lui sauter sur la tête, soit enfin le saisir lorsqu'il est inconscient, à l'aide du bouton Y, pour l'envoyer valser!

Si vous tripotez trop longtemps une grosse tomate, elle risque de vous écraser!

LES TOMATES

Les tomates sont aussi un grand moment de cette cartouche. Leur maniement est essentiel pour survivre. Il existe deux sortes de tomates: les petites, et le modèle gigantesque.

Mickey, un cube à la main, attend que ce boss de fin de niveau se rapproche un peu pour le lui lancer à la figure. Ensuite, comme pour la plupart des boss de fin de niveau, il ne restera plus qu'à attendre qu'il perde une partie de son corps (ou qu'il vous envoie quelque chose) pour s'en saisir et s'en servir comme d'un projectile... fatal.

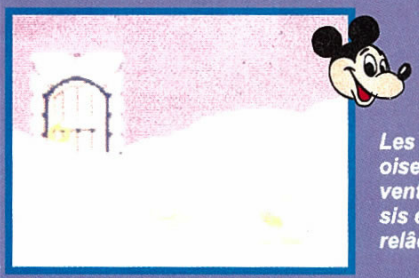
Essayez de grimper dessus...

... pour éviter les ronces.

L'hélico-tomate! S'emparer d'une tomate grâce au bouton Y. Puis, la lâcher.

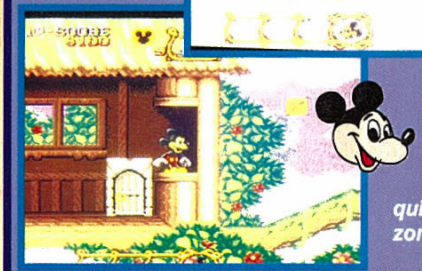
WARP ZONE

Derrière ce tas de briques jaunes se trouve l'entrée d'une warp-zone.



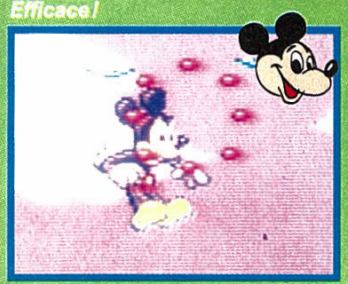
Vous vous retrouvez sur un nuage. Les deux oiseaux peuvent être saisis et relâchés.

Suspendez-vous à la pendule décorée d'une tête de Mickey et récoltez des bonus.



Enfin, la seconde porte vous permettra de quitter cette zone-bonus.

Mickey doit s'en saisir et se laisser transporter. Efficace!



COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Je partage entièrement l'avis de la banane jaune mais je vais essayer de jouer les avocats du diable! Bon, voyons, qu'est-ce qu'on pourrait bien lui reprocher? Peut-être le déséquilibre de son niveau de difficulté. Les niveaux ne posent pas de problème mais certains boss sont beaucoup plus ardus. Et puis cette mièvrerie qui semble suinter de tous les pixels du jeu. Dans la digne ligne de Disney, tout le monde est beau, tout le monde est gentil! Même le dernier de vos adversaires a un air terriblement mignon. Le jeu est donc très orienté bambins ou garnements attardés. Enfin, j'aurais aimé trouver plus de bonus, de machins à collecter qui servent par la suite, de bidules qui permettent d'accéder à des endroits pas possibles, de super-pouvoirs... Bref, un peu plus de féerie!

EDITEUR : CAPCOM
PRIX : F
DISPONIBILITE : NOVEMBRE
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : WALTDISNESQUE!

2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Une suite d'écrans animés nous apprend l'origine de la quête de Mickey.

GRAPHISMES 97%

Chapeau bas, messieurs, devant l'art qui pénètre dans les chaumières par l'entremise de la console de jeu!

ANIMATION 93%

Walt Disney applaudit dans sa tombe!

BANDE-SON 79%

C'est mélodiquement mélodieux!

JOUABILITE 92%

A part une petite subtilité, dès la première prise en main, c'est une affaire qui roule!

DUREE DE VIE 75%

Elle est importante grâce à la ténacité de certains boss de fin de niveau.

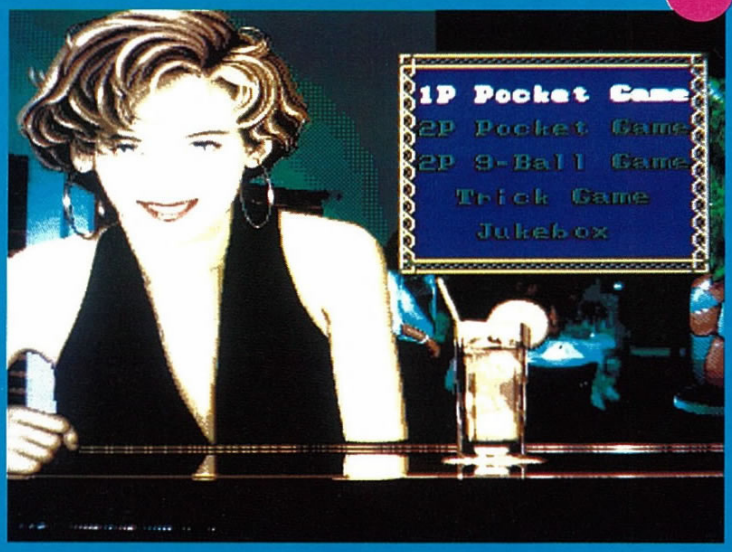
INTERET 93%

Encore un petit carton signé Capcom et renforcé par Mickey. C'est beau, ça bouge bien, c'est drôle... Que demander de plus?

REVIEW

Side Pocket

C'est le menu le plus attirant que l'on ait jamais vu!



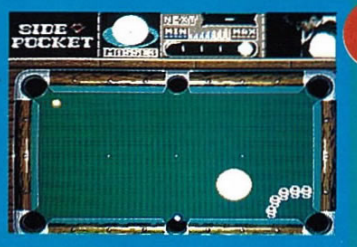
Votre devise est simple: "Rack 'em 'n' roll 'em". Etre le meilleur est votre but et, pour le prouver, il n'y a qu'un moyen, c'est de battre le champion actuel. Sortez le whisky, préparez l'oseille, la partie va commencer! Pour atteindre le sommet, vous devrez gagner cinq parties décisives, dans les villes les plus prestigieuses des Etats-Unis. Et, croyez-moi, les coups de maître devront pleuvoir pour réussir votre ascension. Ça commence plutôt bien quand, au cours de la présentation, une jolie nana vous propose quatre sortes de jeu. Premièrement, en mode 1 joueur, dans lequel des options très intéressantes sont au rendez-vous. Vous pouvez choisir le point de frappe sur la boule blanche, et une petite image digitalisée animée montre votre personnage en pleine action. Bien entendu, vous pouvez régler la force de frappe. Les bonus sont présents, eux aussi: ils contiennent des points ou des "vies" (ce terme désigne ici le nombre de coups permis). Dans le mode 2 joueurs, rien de spécial n'est à signaler. Dans le jeu "9 boules", la partie se joue obligatoirement à deux. Vous choisissez le nombre de sets avec l'objectif de placer une boule précise dans un trou précis. Dans la quatrième et dernière manche proposée, vous aurez affaire à un puzzle dont vous devez faire apparaître chaque case, en réussissant plusieurs petites épreuves. Dans chaque épreuve, les boules sont plus ou moins nombreuses, placées différemment et, souvent, des verres de vin, que vous devrez éviter, viennent augmenter la difficulté. Rentrer toutes les boules en un seul coup sera votre seul but! Bref, vous l'aurez compris, il y en a pour tous les goûts.

Une fois le puzzle entièrement découvert, il vous faudra le reconstituer.

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Bien que, au premier abord, Side Pocket paraisse bien pauvre du point de vue de la représentation par rapport aux simulations qui sévissent actuellement sur micro, c'est justement cette simplicité d'utilisation qui le rend si fun. Je m'explique: premièrement, il est doté d'une ergonomie rarement égalée dans ce type de jeu. Dès la première partie, "la chance du débutant" peut en effet vous sourire. Mais ne vous faites pas trop d'illusions, les niveaux élevés demandent une parfaite utilisation des effets. Deuxièmement, le jeu regorge de tellement d'options et de "bonus stage" qu'on ne s'en lasse pas. Pour finir, la réalisation est excellente, ce qui ne gâte rien.



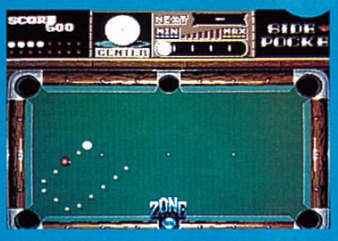
Certaines épreuves vous sembleront difficiles à réussir.

Une bonne partie débute par un bon break. En haut de l'écran, plusieurs indications rendent le jeu plus technique.

Vous apprendrez vite que le billard est également un jeu de grande concentration.

Je gagne la partie, et je suis à toi, poupée!

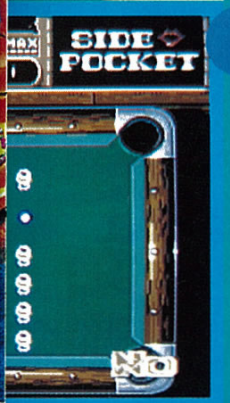
Rentrez une boule dans le trou Zone et vous gagnerez une vie supplémentaire.



Paul Newman et Tom Cruise vont s'affronter pour 3, 7 ou 15 sets.

LES EFFETS QUI TUENT

Certaines situations vous forceront à donner un effet spécial à la boule blanche. Ainsi, vous aurez 23 effets très précis à votre disposition, par exemple la faire décoller pour "lober" certains obstacles, la faire vriller à droite ou à gauche, lui donner un effet "boomerang", et bien d'autres encore!

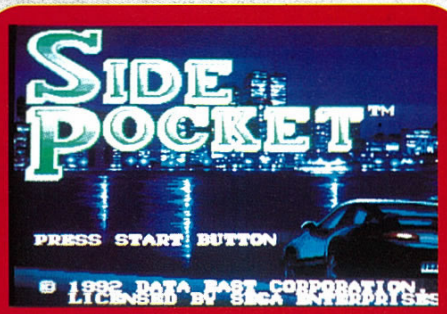


La première épreuve: admirez l'effet. Il sera indispensable pour franchir la barrière des verres.

COMMENTAIRE

MORGAN

Si vous avez apprécié la version arcade de Side Pocket, vous ne serez certainement pas déçu. Et ceux qui ne connaissent pas encore ce superbe jeu peuvent se ruer sur la cartouche! Le plus surprenant est sans doute l'incroyable jouabilité. Bien qu'il y ait parfois quelques réglages à faire pour contrôler votre frappe, les coups s'enchaînent avec une fluidité très agréable. L'ensemble de la réalisation reste très bon. Les graphismes sont très bien coloriés et l'ambiance sonore est réaliste à souhait. Conclusion, Side Pocket est une excellente cartouche, point final.



EDITEUR : DATA EAST

PRIX : E

DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : TRES BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**78%**
Simple, mais sympathique. Le menu d'ouverture permet de varier le jeu.	
GRAPHISMES	**90%**
Du très beau travail, fin et bien coloré.	
ANIMATION	**89%**
Fluide, rapide... C'était indispensable!	
BANDE-SON	**89%**
Les morceaux sont variés et donnent une note jazz New Orleans. Les bruitages sont très réalistes.	
JOUABILITE	**92%**
Les coups s'enchaînent avec une rapidité surprenante.	
DUREE DE VIE	**82%**
Le puzzle vous donnera du fil à retordre, mais avec de l'entraînement, vous finirez par devenir une bête du billard.	

INTERET 90%

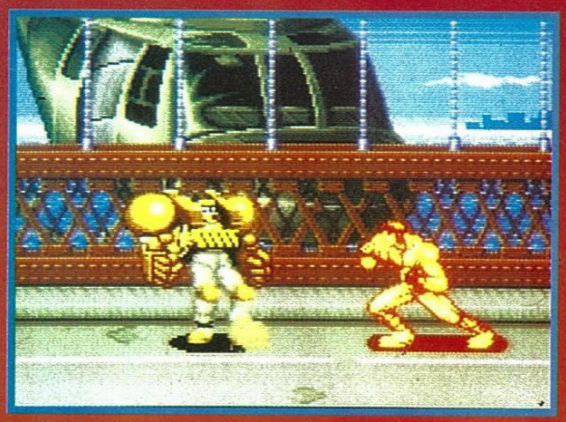
C'est une première... C'est du tout bon... Miam miam!

REVIEW

RUSH BE

Ah que bonjour! Ah que je me présente pas, vous me connaissez déjà : Norton, enfin Nono pour les copains. Celui qui faisait équipe avec le gros balèze dans la première version de Rushing Beat. Ah que je suis de retour car les choses ne vont plus du tout. De nouveau, la ville est la proie des voyous de la bande de Joe Call qui effrayent les bonnes gens et rayent les portières de ma voiture! Ah que je sens que je vais repartir en expédition punitive avec distribution générale de baffes à tous ceux qui se trouvent sur mon chemin. Mais cette fois-ci, ah que j'ai plus de choix parmi les volontaires susceptibles de m'accompagner. Ah que j'ai trois nouveaux amis : Load J, une montagne de muscles, ceinture noire de karaté-do, un ninja vert et Wendy qui, pour une faible femme, ne se débrouille pas trop mal! Ah que j'ai même la possibilité de vérifier la condition physique de mes petits amis dans une série de combats. Ah que je peux même combattre contre moi-même, ce qui me plonge, à chaque fois que j'y pense, dans un abîme de réflexions sur l'essence et l'absence, l'être et le non-être, la vie et la mort et tout ça quoi... qui finissent par me donner mal à la tête!

Qui a osé dire que j'étais violent?



Sous les coups, votre héros voit "rouge". Pris d'une rage folle, il distribue des coups de tous les côtés sans ressentir ceux de ses adversaires pendant quelques secondes, ce qui lui permet de se dégager d'une mauvaise passe.

ARMES ET BONUS

Morceau de gruyère.

Trousse de secours.

Masse.

Cuisse de poulet, canette, tablette de chocolat.

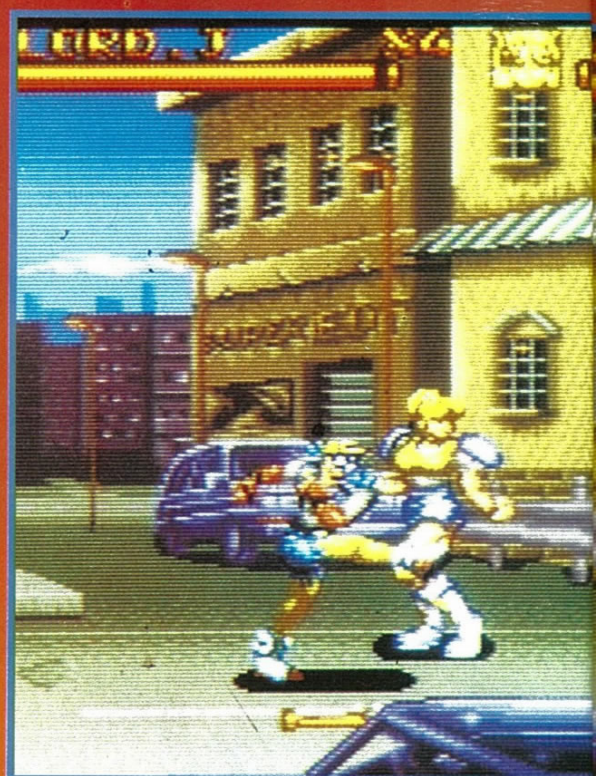
Couteau.

Haltère.

Batte de baseball à clous.

Vous vous procurerez au cours de ce petit parcours de santé deux types d'éléments fort utiles. Les premiers sont les bonus alimentaires et les seconds ne sont autres que différents ustensiles coupants et contondants qui, entre vos mains, se révéleront indispensables pour calmer les ardeurs de vos adversaires.

Comme dans une BD, lorsque vous gratifiez un pas-beau d'une belle pêche, une bulle contenant "Crash" apparaît à l'écran!



Le terrain de vos futurs exploits!

RUSHING BEAT

C'était pourtant bien tenté. L'idée de rajouter un mode Duel n'était pas mauvaise mais cette cartouche ne se prête absolument pas à ce genre d'exercice. Il existe, grosso modo, deux types de jeux de combat. Les premiers sont du type Final Fight: vous progressez à travers des décors variés en flanquant une correction à tout ce qui se trouve dans votre champ visuel. Les ennemis sont variés, vous pouvez collecter armes et bonus mais vos différents coups et prises sont volontairement limités aux principaux coups de pied, coups de poing, auxquels s'ajoute une attaque spéciale. En revanche, les jeux de combat du type Street Fighter II reposent presque uniquement sur l'importance du nombre de prises, de coups et de techniques de défense mis à la disposition du joueur. Dans le premier type de jeu, les combats se résument à appuyer le plus vite possible sur les boutons sans oublier de se retourner de temps en temps pour les pas-beaux qui ont la sale habitude de surgir par-derrière. Au contraire, dans l'autre style de jeu, tout repose sur un bon timing, une observation correcte de l'attaque que lance l'adversaire et sur une bonne stratégie de combat. L'idée de proposer une série de duels malgré la limitation des coups disponibles (loi du genre "Final Fight") ne pouvait donc pas donner un résultat heureux!

5 HEROS

NORTON, le héros du premier épisode, est de retour. C'est le meilleur!

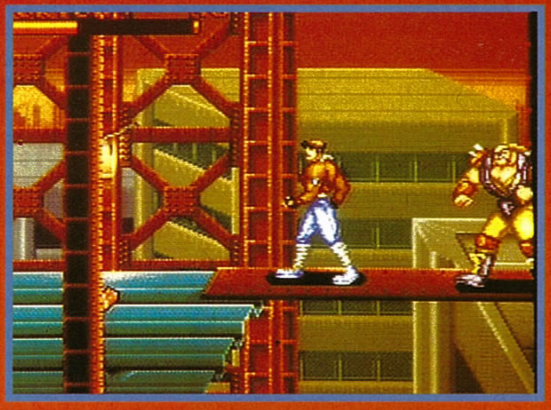
BILD, son compagnon, possède la puissance d'un bulldozer.

LOAD J est lent à se mettre en branle mais donne de bons résultats.

LE NINJA VERT, spécialiste de la contre-guérilla, travaille parfois pour la CIA.

Wendy, la peste de service, est particulièrement douée pour la lutte.

En mode deux joueurs, c'est beaucoup plus drôle!



Ne vous retournez pas : vous êtes suivi!

Une projection qui va en laisser un baba d'admiration!

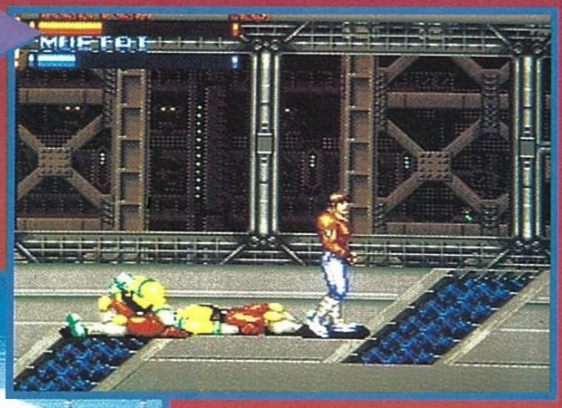
La spécialité de Bild, c'est le catch!

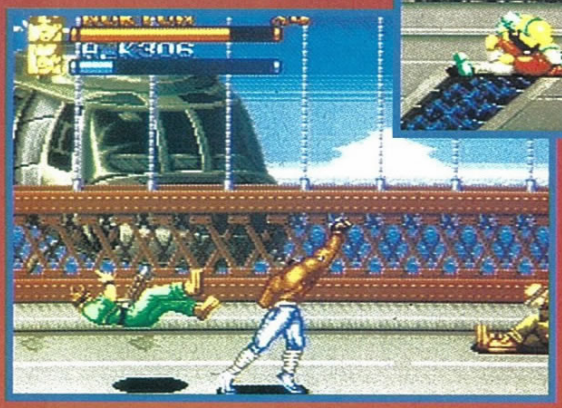
Les exo-squelettes sont de redoutables adversaires.

REVIEW

L'hélicoptère vous suit pendant un petit moment puis se place en travers du chemin pour vous en interdire l'accès. Ne vous laissez pas impressionner et détruisez-le à coups de pied et de poing.

Les pièges sont nombreux. Des mines vous gêneront dans vos combats. De même, dans des zones électrifiées, un simple faux pas et vous êtes électrocuté. Vous pouvez retourner ces pièges contre vos adversaires en les projetant, par exemple, sur les zones bleues électrifiées, comme vous venez de le faire!





C'est ce qu'on appelle une méchante droite.

Ça me rapelle vaguement une animation d'un certain Street quelque chose II!

Combat contre un boss de fin de niveau. Prenez garde! il fait feu de tout bois.

COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Il est dommage que cette nouvelle version de Rushing Beat ressemble autant à l'ancienne. Même genre de techniques de combat, même système qui fait qu'au bout de quelques coups vous voyez "rouge", même genre de bonus... Les ennemis ont subi quelques modifications: ils sont moins variés et ce sont toujours les mêmes que l'on retrouve, le plus souvent avec des vêtements de couleurs différentes! Par contre, un soin particulier a été apporté à leurs animations, qui sont beaucoup plus détaillées. Les décors sont aussi variés que dans le premier épisode et traités dans un style graphique esthétique et efficace. On prend toujours autant de plaisir à taper sur les myriades d'adversaires qui vous attendent de pied ferme. Certes, il y a de nouveaux personnages. Certes, il y a l'option joueur contre joueur. Mais moi, j'appelle ça rentabiliser une bibliothèque de routines sans se donner beaucoup de mal!

EDITEUR : JALECO
PRIX : F
DISPONIBILITE : NOVEMBRE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : JUSQU'À 5
OPTION CONTINUE : JUSQU'À 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**40%**
Pas de présentation animée mais des écrans aux indications claires.	
GRAPHISMES	**88%**
Des décors variés et colorés.	
ANIMATION	**55%**
Très bonne pendant les trois quarts du jeu. Il arrive cependant qu'elle présente des problèmes d'affichage.	
BANDE-SON	**73%**
Les bruitages ont fait l'objet d'un bel effort.	
JOUABILITE	**91%**
Des commandes simples à maîtriser et une action incessante.	
DUREE DE VIE	**67%**
Les derniers niveaux ralentiront votre progression, surtout si vous jouez à deux.	

INTERET 73%

Malgré sa filiation directe avec la version précédente, cette cartouche risque de décevoir les fans de Rushing Beat par le manque d'éléments réellement novateurs. On patauge dans le déjà vu, même si ce déjà vu reste plaisant.

CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09
De 11H à 20H du Lundi au Samedi

SEGA MEGADRIVE

CADASH	345		
GREENDOG	345	WORLD TROPHY SOCCER (EURO CLUB US)	395
JAMES POND .. Aquatic games	345	DOUBLE DRAGON	395
ALIEN III	395	SUPERMAN NEW	Tél
TAZMANIA	395	STEEL TALONS NEW	Tél
BATMAN RETURN OF JOKER NEW	Tél	CHAKAN : THE FOREVER MAN	425
GALAHAD	395	CORPORATION (CYBERCOP)	425
PREDATOR II	395	BATMAN RETURN NEW	Tél
LEMMINGS	395	GODS NEW	Tél
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395	SIDE POCKET	425
ATOMIC RUNNER	395	NHLPA HOCKEY 93	425
CRUE BALL NEW	Tél	TEAM USA BASKET	425
TERMINATOR II NEW	Tél	LHX ATTACK CHOPPER	425
E. HOLYFIELD BOXING	395	YOUNG INDIANA JONES NEW	Tél
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	PIGSKIN FOOTBRALL	425
RAMPART	395	CAPTAIN AMERICA NEW	425
SHADOW OF THE BEAST II NEW	Tél		

Appelez nous pour connaître la liste des jeux français SUPER NINTENDO dispos

PRECOMMANDEZ
SONIC II 395 F *(dispo fin de mois)*

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II 1490,00
*"Port **GRATUIT** pour l'achat de la console SUPER NINTENDO"*

SUPER MARIO WORLD	390	SUPER SOCCER	390
DINOCITY (DINOSAURS US)	425	FINAL FANTASY M.QUEST	449
RIVAL TURF	425	WWF WRESTLEMANIA	425
GEORGE FORMAN KO BOXING	425	CASTLEVANIA IV	425
RACE DRIVIN	425	WINGS II	425
SUPER MARIO KART	449	TKO BOXING	425
SUPER BUSTER BROS	449	SOUL BLAZER	449
FACEBALL 2000	449	KING OF MONSTERS	449
MAGIC SWORD	449	PHALANX	449
CONTRA III	449	FINAL FIGHT	449
RAMPART	449	SIMPSONS : BART'S NIGHTMARE	449
AXELAY	475	HOOK NEW	475
JAMES BOND JR	475	IREM'S SKINS GAMES	475
SUPER ALESTE	475	NCAA BASKETBALL	475
ANOTHER WORLD	475	ROBOCOP III	475
TORTUES NINJA IV	475	AMAZING TENNIS	475
BLUES BROTHERS NEW	475	ADDAM'S FAMILY	475
HOME ALONE II NEW	475	IMPERIUM NEW	475
FINAL FANTASY M. QUEST NEW	475	HUNT FOR RED OCTOBER NEW	475
WING COMMANDER NEW	475	TOM & JERRY NEW	475
SUPER DOUBLE DRAGON	495	SKULJAGGER NEW	475
SONIC BLASTMAN (JAP)	495	STREET FIGHTER II	590
PARODIUS (JAP)	495	US US US US	US

IMPORTANT : *Ces cartouches fonctionnent uniquement avec l'adaptateur SUPER NINTENDO*

MEGA PROMO
ZELDA III 299 F
PRINCE OF PERSIA 399 F

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO
pour mettre avec les cartouches US et JAP sur votre console Française 199,00 F avec 1 jeu 99,00 F,
***GRATUIT** pour 2 jeux achetés**

PRECOMMANDEZ
(version jap)
MICKEY MOUSE MYSTICAL QUEST 495 F
FATAL FURY 595 F
(Dispo fin de mois)

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES • BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08 • Tél. (1) 42 94 06 09

Jeux dispos livrés rapido !!!

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL .....

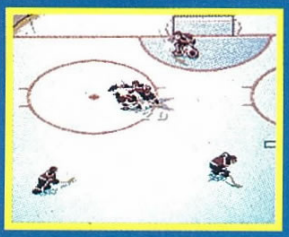
REGLEMENT :
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE
NUMERO : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
DATE EXPIRATION : ...../.....
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES .....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. *(* Offre non cumulable)*

MEGADRIVE REVIEW

Si les jeux de foot sur console sont aussi innombrables que les buts marqués par le célèbre Jean-Pierre Pépin au cours de sa carrière, on trouve en revanche à peu près autant de simulations de hockey que de traités de physique quantique dans la bibliothèque du même Jean-Pierre Pépin. Jusqu'à présent, faute de mieux, la référence en la matière était incontestablement Electronic Arts Hockey, sur Megadrive. Et voilà que, sans même attendre d'être inquiété par d'éventuels concurrents, Electronic Arts se décide à nous concocter une nouvelle version, entièrement revue et corrigée (voir encadré). Vous pourrez choisir d'affronter une équipe contrôlée par l'ordinateur ou par un ami, ou bien de jouer à deux dans la même équipe. Le hockey étant un sport plutôt violent, attendez-vous à un choc... Les joueurs se bousculent, se font trébucher avec leurs crosses et s'arrêtent parfois carrément pour se taper dessus (le "coup de boule" fait partie des mouvements disponibles !). Il est possible de faire sortir sur une civière les joueurs adverses les plus dangereux, et c'est même ce que le manuel vous conseille de faire... Bonjour l'esprit sportif ! Vous pourrez revoir les plus belles actions (ou les plus gros carnages) au ralenti, et profiter pendant toute la partie des cris des ou des sifflements de la foule, dont le comportement influe sur le moral des joueurs. Une foule d'options vous permettront de créer puis de sauvegarder des équipes comprenant les plus grands champions de hockey professionnel.



HOCKEYEURS, A VOS CASSETTES !

Comme dans la première version, vous disposez d'un "magnétoscope" (retour rapide, lecture et ralenti image par image) qui vous permet de revoir les dix dernières secondes de jeu. Vous pouvez ainsi obtenir un ralenti sur n'importe quelle partie du terrain, afin de suivre les évolutions de n'importe quel joueur, même si celui-ci se trouve loin du palet. Admirez par exemple ce superbe choc entre deux joueurs lancés à pleine vitesse !

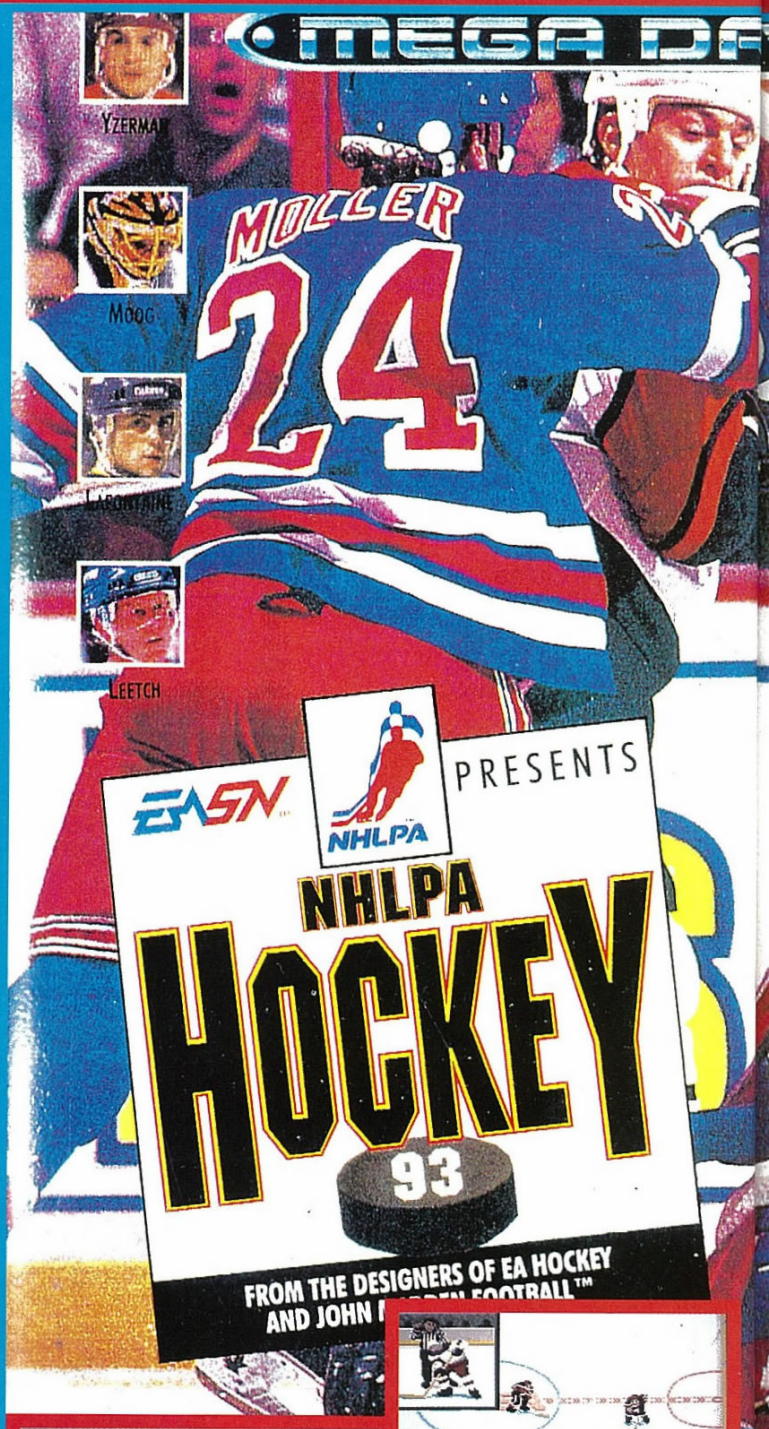
MICRO KID'S

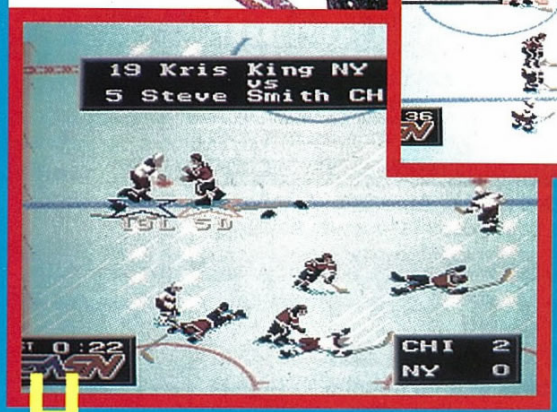
Ces joueurs, qui sont de véritables vedettes outre-Atlantique, sont tous pour nous de parfaits inconnus, à part peut-être le dénommé "Mark Messier"... Notre Marc Menier à nous mènerait-il une double vie, testeur le jour, hockeyer professionnel la nuit ?

COMMENTAIRE

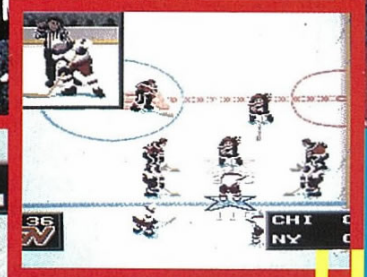
MARC

Je suis du même avis que Homer! Cette nouvelle version du hockey d'Electronic Arts est quasiment identique à la précédente. Les améliorations se comptent sur les doigts d'une main: une Eprom qui permet de sauvegarder les parties en cours, des nouveaux joueurs, des blessures et des nouveaux gardiens de but. Quatre nouveaux éléments, on peut même se couper un doigt! Il est juste un peu plus dur de marquer des buts. Cela étant dit, la ressemblance entre NHLPA Hockey 93 et NHL Hockey est une garantie de qualité qui fait de cette cartouche la meilleure simulation sportive sur Megadrive. Je me suis totalement éclaté avec NHL Hockey; si vous ne le possédez pas, je vous recommande vivement d'acheter NHLPA Hockey 93.





Le hockey n'est pas "un sport de gonzesses", comme le prouvent les deux joueurs en haut en haut à gauche de l'écran... Coups de poing et coups de boule font partie du jeu.

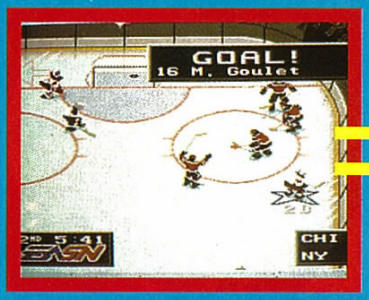


Dans quelques secondes, l'arbitre lâchera le palet. Dès que ce dernier touche la glace, la partie est commencée !

COMMENTAIRE

HOMER

Autant le dire tout de suite, les changements par rapport à la précédente version sont plutôt mineurs et n'intéresseront que les vrais passionnés de hockey (pour nous autres, Français moyens, les 500 joueurs "vedettes" sont tous de parfaits inconnus). NHLPA Hockey 93 est sans doute un cran au-dessus de son prédécesseur, mais le plaisir des parties à deux reste toujours le même. La réalisation est excellente et le soft constitue une bien agréable manière de s'initier à ce sport plutôt méconnu dans nos contrées. Si vous possédez déjà la première version, inutile d'acheter la seconde, mais si vous aimez le hockey, ou si vous avez tout simplement envie de vous éclater dans des matchs "saignants" avec un copain, vous serez comblé.

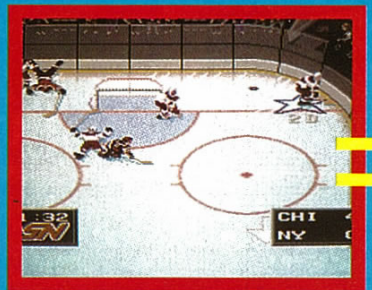


Très contents d'eux, les joueurs bondissent de joie, agitant les bras après chaque but.

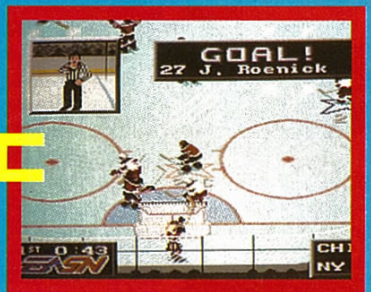
QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Pas mal de modifications ont été apportées à la première version: Deux nouvelles équipes ont été ajoutées et vous pouvez désormais jouer avec les 500 joueurs les plus célèbres, chacun disposant de ses propres caractéristiques (sauvegardables). La combativité de l'ordinateur a été améliorée, de même que les réactions des gardiens de buts. Certains mauvais coups sont maintenant autorisés, et même recommandés ! Un applaudimètre permet de mesurer les réactions du public au déroulement du match, ce qui peut influer sur les performances des joueurs. Pour terminer, les matchs sont présentés et analysés par un chroniqueur sportif plutôt jovial.

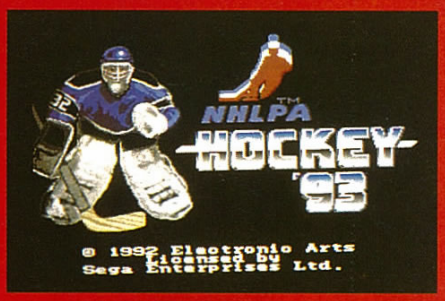
Les joueurs un peu trop violents sont priés d'aller se calmer quelque temps en "prison".



Le métier de hockeyeur n'est pas de tout repos et vous risquez fort de vous retrouver, comme ce joueur, éclaté sur le rebord de la patinoire.



But ! L'équipe trépigne de joie sur la patinoire tandis que le nom du joueur qui vient de marquer s'inscrit sur l'écran géant.



EDITEUR : EA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Le manuel explique clairement les règles du hockey, mais la présentation du jeu se limite à un ou deux petits écrans.

GRAPHISMES 70%

La patinoire, les joueurs et le public sont bien dessinés et regorgent de détails.

ANIMATION 85%

Le scrolling et les mouvements des joueurs sont rapides et fluides.

BANDE-SON 92%

Toute l'ambiance d'un vrai match de hockey !

JOUABILITE 86%

Les joueurs répondent parfaitement aux commandes.

DUREE DE VIE 83%

Le championnat est intéressant, mais le plus amusant est de jouer à deux, dans la même équipe ou face à face.

INTERET 84%

Un bon jeu, qui comblera les amateurs de hockey et fera passer quelques bons moments aux autres.

REVIEW

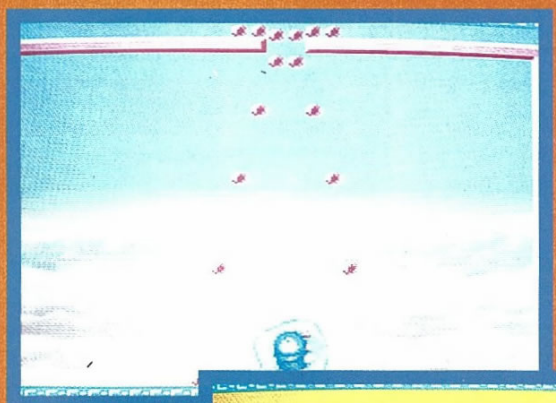
Tant que vous n'ouvrez pas la trappe, vous ne courez aucun risque, mais le temps est tout de même compté.

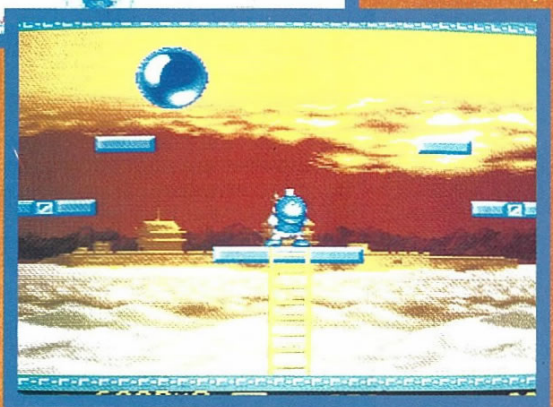
Ecran de choix du type de jeu. Il faut acquérir les réflexes de base.

Certains obstacles compliquent le problème: ici, il faut monter à l'échelle et passer par la plate-forme pour accéder à l'autre côté.

Les boules de feu peuvent vous gêner mais elles s'enfuiront au premier tir.

La sphère d'énergie fournit l'invulnérabilité, temporaire malheureusement.





Détruisez les petits carrés pour pouvoir tirer au travers des plates-formes. Vous pourrez même gagner quelques bonus.

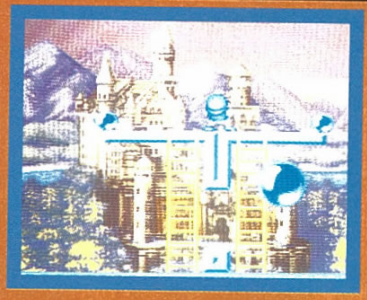
SU

PA

MEGA HIT

Un gros ballon qui se sépare en deux ballons plus petits sous l'impact d'un choc, et ainsi de suite jusqu'aux tout petits ballons, voilà qui ne semble guère passionnant au premier abord. Et pourtant! Cette conversion d'arcade, qui avait déjà fait l'objet d'une excellente adaptation sur micro, est désormais disponible sur votre console favorite. Ce principe simple, proche de celui d'Asteroïds, est en fait très prenant. Chaque tableau recèle ses propres difficultés. Ici, c'est une multitude de petits ballons qui vont tomber du ciel tous en même temps. Là, certains éléments du décor (plates-formes) vont vous gêner pour vous déplacer ou pour tirer sur les ballons. Le temps limité, assez chichement d'ailleurs, complique d'autant plus le challenge.

Fort heureusement, de nombreux bonus viendront vous aider dans votre entreprise. Ces bonus vont apparaître lorsque vous détruisez certains ballons ou certaines plates-formes. Les effets en sont vraiment très variés: ralentissement du déplacement des boules, gel de durée variable de l'écran (vous excepté, bien entendu, pour que vous puissiez en profiter), tir multiple, tir «persistant», etc. Deux formes de jeu sont accessibles: une forme classique à tableaux, lesquels vont vous mener de pays en pays, et une autre, plus difficile, où les niveaux s'enchaînent sans interruption.



Les décors sont très variés d'une région à l'autre.

Les décors sont souvent magnifiques, mais on n'a que rarement le temps de contempler le paysage.

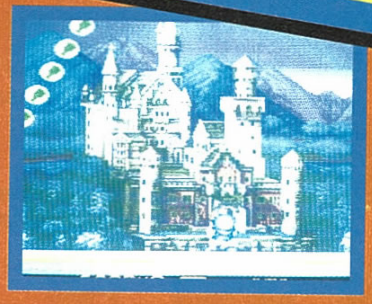
Les choses se compliquent. Occupez-vous des boules les unes après les autres pour ne pas vous faire déborder par le nombre.

PER NG

Utilisez au mieux les particularités de chaque tableau.

TIP !

Il faut profiter de la persistance de votre tir. Pas besoin de prendre des risques et de vous placer juste en dessous d'un ballon. Il suffit d'établir un «écran» au moment où un ballon vient vers vous, sans oublier de vous dégager à temps, bien sûr.



Et hop! un petit tour sur les gondoles de Venise.

On reste dans le milieu liquide. Chut!

Ne vous laissez pas abuser par les palmiers et le sable chaud: ce mode de jeu est en fait beaucoup plus difficile.

Le réveil gèle le jeu un certain temps, excepté vous-même, pour que vous puissiez en profiter.

COMMENTAIRE

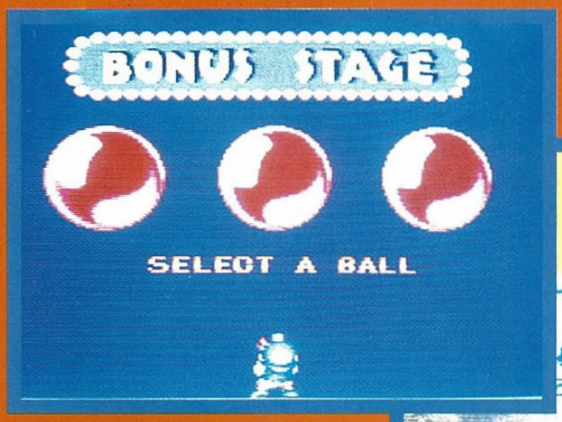
JIMMY H.

Je serai pour ma part beaucoup plus réservé que Spirit, un peu trop indulgent à mon avis. L'intérêt de jeu n'est pas en cause et, comme vous l'a dit Spirit, vous vous laisserez prendre à ces gros et petits ballons. Mais j'ai cependant deux reproches à faire à ce jeu. Tout d'abord, pourquoi diable avoir supprimé le mode deux joueurs qui faisait une grande partie du charme de l'adaptation micro? Je n'ose imaginer qu'il puisse s'agir d'un problème de programmation car, sur Amiga, il n'y avait pas la moindre faille. Ma seconde remarque concerne l'absence de code de sauvegarde. Certes les options continues permettent d'aller déjà assez loin, mais à mon avis, tous les jeux un peu longs (et c'est le cas de Super Pang) devraient en être dotés. Super Pang n'en reste pas moins un excellent jeu, qui ne vous décevra pas, mais il aurait pu être encore meilleur. Dommage.

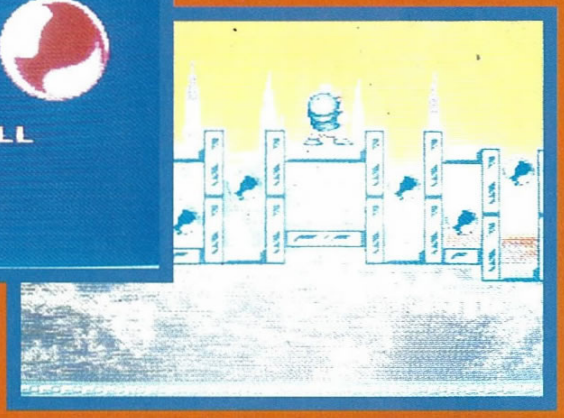
REVIEW

La carte générale fournit la prochaine destination.

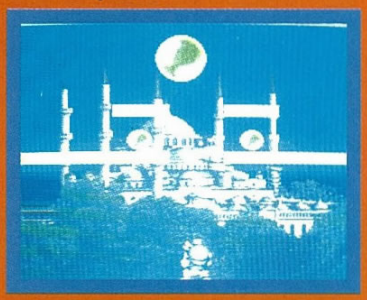
Le bonus-stage ne fait appel qu'à la chance.



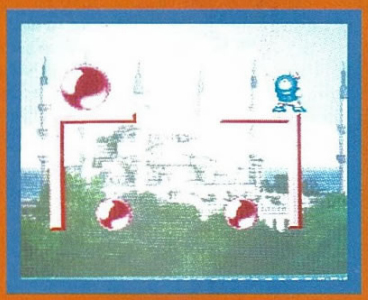
Il faut ici tirer dans les briques et libérer les boules une à une.



Ce niveau est beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît.



Allez à droite et effectuez des allers et retours pour vous protéger.

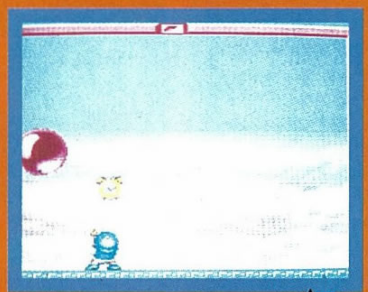


COMMENTAIRE

SPIRIT

J'avais beaucoup aimé l'adaptation micro de ce jeu d'arcade. Aussi, c'est avec un plaisir certain mais aussi un peu d'appréhension que j'ai lancé la cartouche (quand on a beaucoup aimé un jeu, le risque est grand de ne pas apprécier une autre adaptation).
Cette fois, pas de problème, cette version n'est pas décevante, bien au contraire. Les capacités graphiques de la Super Famicom sont parfaitement mises à profit pour offrir des décors superbes et renouvelés. La jouabilité n'est jamais prise en défaut, tant lors des tirs en mouvement qu'en ce qui concerne l'appréciation des collisions, très pointue. Le choix de la difficulté à quatre niveaux est parfait. Très aisé en mode facile, le jeu devient réservé à l'élite en mode expert. La multitude des tableaux et leur diversité vous tiendront longtemps en haleine. Un grand jeu d'arcade, qui n'a pas pris une ride.

Le sablier ralentit le déplacement des boules.



Les niveaux se succèdent et ne se ressemblent pas.

EDITEUR : CAPCOM
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TOUT JOUEUR
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : PARFAIT

1 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

PRESENTATION 70%
Les options de début se limitent en fait au choix du niveau et du type de jeu.

GRAPHISMES 92%
Les décors sont superbes et très variés d'une région à l'autre.

ANIMATION 88%
Du bon travail. Rebonds des ballons bien rendus, aucun ralentissement.

BANDE-SON 82%
Une agréable musique accompagne vos efforts et une courte digitalisation vocale renforce la présentation.

JOUABILITE 92%
Parfaite. Rien ne vient entacher le contrôle de votre personnage .

DUREE DE VIE 86%
En mode facile, le grand nombre de tableaux vous demandera du temps et, en mode expert, peut-être toute la vie!

INTERET 91%
Un méga-hit difficile à lâcher. Dommage seulement qu'il n'existe pas de mode deux joueurs.

3615 TCPLUS

T'offre une SUPER NINTENDO + 10 JEUX de ton choix.

Pour cela il te suffit d'être classé premier sur notre nouveau jeu

LE PENDU!

Pour en savoir plus retrouve-nous sur le service minitel de

CONSOLES 3615 TCPLUS

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
1090 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street Fighter 2
1690 F
SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA IIII	495,00
DINO CITY	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FANTASY MYSTICAL QUEST	395,00
G FOREMAN BOXING	**495,00**
GUN FORCE	**495,00**
JAMES BOND JR	**495,00**
JOE & MAC	495,00
KABLOO EY	**495,00**
LAGOON	**495,00**
LEMMINGS	495,00
MARIO KART	**495,00**
MARIO PAINT + souris	**590,00**
MISTICAL NINJA	**495,00**
NBA BASKET BALL	TEL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	**495,00**
OUT OF THIS WORLD	**495,00**
PHALANX	**495,00**
PILOT WINGS	449,00
PLAY ACTION FOOTBALL	**469,00**
RACE DRIVIN	**495,00**
RAMPART	**495,00**
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	**549,00**
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	**495,00**
SIM CITY	469,00
SIMPSONS NITEMARE	**495,00**
SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SOUL BLAZER	**549,00**
SPIDERMAN X MAN	**495,00**
SPANKING QUEST	490,00
STRIKE GUNNER	**495,00**
SUPER DOUBLE DRAGON	**549,00**
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	**449,00**
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TURTLES IV	590,00
YS III	**495,00**
WINGS 2	**495,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	**299,00**
FINAL FIGHT	**449,00**
GHOULS AND GHOSTS	**449,00**
GRADIUS 3	**399,00**
POPULOUS	**350,00**
STREET FIGHTER II	**645,00**
UN SQUADRON	**469,00**
ZELDA 3	**449,00**

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
1 390 F
SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F
(d'une valeur maximale de 590 F)
SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ADVENTURE ISLAND	490,00
ADVENTURE OF SANDIEL	**495,00**
CONTRA SPIRIT	549,00
FATAL FURY	**TEL**
GOEMON	549,00
GOLDEN FITHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	**549,00**
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT+ SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	**549,00**
PARODIUS	495,00
PHALANX	495,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	**495,00**
SONIC BLASTMAN	**549,00**
SPIN DIZZY	**549,00**
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	549,00
SUPER PANG	**549,00**
SWIV	**TEL**

FABULEUSES PROMO !

AXELAY	**495,00**
CAMELTRY	**390,00**
CASTLEVANIA IV	**299,00**
DINA WARS	**390,00**
LEMMINGS	**250,00**
POPULOUS	**250,00**
PRINCE OF PERSIA	**495,00**
ROCKETTER	**250,00**
RUSHING BEAT	**350,00**
SOUL BLADER	**250,00**
STG	**350,00**
STREET FIGHTER II	**645,00**
SUPER R TYPE	**350,00**
SUPER VALIS	**350,00**
SUPER WRESTLMANIA	**380,00**
TOP RACER	**350,00**
TURTLES IV	**495,00**

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALLEWAY	195,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	PIPE DREAM	140,00
BASEBALL	140,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	R TYPE	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	**RESCUE OF PRINCESS**	**150,00**
BLUES BROTHERS	239,00	ROBOCOP II	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	**ROCKY BULLWINKLE**	**239,00**
BURGERTIME	**195,00**	ROGER RABBIT	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	**239,00**	SIMPSONS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	**SIMPSONS 2**	**239,00**
CHASE HQ	195,00	**SOCCERMANIA**	**195,00**
DAE DALIAN OPUS	140,00	**SPEEDBALL 2**	**239,00**
DARKMAN	**239,00**	**SPIDERMAN 2**	**239,00**
DOCTOR FRANKEN	**239.00**	**SPY VS SPY**	**239,00**
DOUBLE DRAGON 2	239,00	**STAR WARS**	**239,00**
DOUBLE DRAGON 3	**239,00**	SUPERMARIOLAND	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	**SUPERMARIOLAND II**	**TEL**
DR MARIO	195,00	SUPER RC PRO AM	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
F1 RACE	195,00	**SWAP THING**	**239,00**
FACEBALL 2000	259,00	TENNIS	195,00
FERRARI GP	239,00	TERMINATOR II	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	TINY TOON	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	**TOM & JERRY**	**239,00**
FINAL FANTASY LEG	259,00	**TOP GAMES**	**239,00**
G. FOREMAN BOXING	**239,00**	**TOXIC CRUSADER**	**239,00**
GREMLINS 2	220,00	**TRACK FIELD**	**239,00**
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
JACK NICKLAUS	239,00	TURN N BURN	239,00
JOE MAC	**239,00**	**ULTIMA**	**259,00**
KIRBY'S DREAM LAND	**195,00**	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	**239,00**	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	**WORD ZAPP**	**239,00**
MEGAMAN 2	239,00	**XENON 2**	**239,00**
METROID 2	220,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTELVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	**290,00**
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	**385,00**	FERRARI GP	345,00	ROAD RASH	345,00
ALIEN 3	399,00	GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	**395,00**	GHOULS N GHOSTS	345,00	SLIM WORLD	425,00
ART ALIVE	249,00	GLEY LANCER	395,00	**SPEED BALL 2**	**385,00**
ATOMIC RUNNER	**395,00**	**GRAND SLAM**	**299,00**	SPLATTER HOUSE II	329,00
AYRTON SENNA GP	395,00	**GREEN DOG**	**379,00**	**STREET OF RAGE 2**	**425,00**
BART SIMPSON	**385,00**	IMMORTAL	349,00	**SUPER HIGH IMPACT**	**425,00**
BULL VS LAKERS	**475,00**	J. MADDEN 92	299,00	SUPER MONACO GP	285,00
CHUCK ROCK	425,00	J MONTANA 2	285,00	SUPER SMASH TV	425,00
DARIUS 2	269,00	JAMES POND	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DARK CASTLE	285,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	TAZMANIA	389,00
DECAPTTAC	**249,00**	**LEMMING**	**425,00**	TERMINATOR	449,00
DESERT STRIKE	395,00	**LHX ATTACK CHOPPER**	**415,00**	THUNDER FORCE IV (60HZ)	395,00
DHANA	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
DRAGON EYES III (SHANGHA)	250,00	**MICKEY ET DONALD**	**395,00**	TOE JAM & EARL	299,00
DRAGON'S FURY	**395,00**	**NHL PA HOCKEY**	**425,00**	TURBO OUT RUN	285,00
EUROPEAN CUP SOCCER	**425,00**	PGA TOUR GOLF	399,00	**TWINCKLE TALE**	**425,00**
F1 CIRCUS	285,00	PIT FIGHTER	385,00	**TWISTED FLIPER**	**345,00**
F22 INTERCEPTOR	349,00	**PREDATOR 2**	**399,00**	**USA TEAM BASKETBALL**	**419,00**
FANTASIA	249,00	**RAMPART**	**399,00**	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

Sortie le 20 novembre
SONIC 2 / 359 F
Réservez le dès maintenant !

BADOMEN	**190,00**	**OLYMPIC GOLD**	**249,00**
BARE KNUCKLE (street of rage)	**190,00**	**PHELIOS**	**190,00**
BLOCK OUT	**150,00**	**POPULOUS**	**150,00**
CRACK DOUWN	**150,00**	**QUACK SHOT DONALD**	**190,00**
DAVID ROBINSON BASKETBALL	**249,00**	**ROBOCOD**	**245,00**
EA ICE HOCKEY	**295,00**	**SONIC**	**150,00**
GOLDEN AXE 2	**249,00**	**STEEL EMPIRE**	**190,00**
GYNOUG	**150,00**	**SWORD OF SWODAN**	**190,00**
HELL FIRE	**190,00**	**TOKI**	**249,00**
JORDAN VS BIRD	**295,00**	**WANI WANI WORLD**	**190,00**
KID CHAMELEON	**299,00**	**WONDERBOY 3**	**150,00**
MASTER OF MONSTERS	**190,00**		

SONIC 2 / 359 F<<<SONIC 2 / 359 F<<<SONIC 2 / 359 F<<<SONIC 2

GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC
1 090 F
GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	**245,00**
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	**245,00**
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	**265,00**
MICKEY..ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SONIC	215,00
SONIC 2	**245,00**
SUPER MONACO GP 2	**215,00**
SPIDERMAN	245,00
STREET OF RAGE	**245,00**
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	**265.00**

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL
+ Alimentation 220 V
1 990 F
+ Une cartouche au choix d'une valeur de 690 F
2 490 F

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGICIAN LORD	690,00
NAM 1975	690,00
TRASH RALLYE	**890,00**
WORLD HEROE	**1 490,00**

MEGA CD

MEGA CD + 1 TITRE AU CHOIX
+ alimentation 220 V
2 490 F

AFTER BURNER III	450,00
BLACK HOLE ASSAULT	**450,00**
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	**450,00**
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - **59818** LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom :..... Prénom :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE :..... Téléphone : .....

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICOM ❑ MEGA CD ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEGADRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement :
❑ Chèque bancaire
❑ Contre-remboursement +35 F
❑ carte bleue Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+ 14

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

LUDI GAMES

DEUX TOPS LUDI POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO ®

SI VOUS CHER
VOUS ALLEZ L

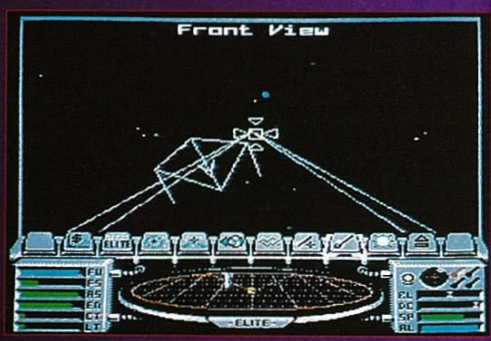
36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

ELITE

Commandez votre vaisseau spatial Cobra au cours d'un voyage fantastique de découverte et d'aventure. Enrichissez-vous grâce aux primes pour avoir tué des pirates ou en faisant le commerce de marchandises avec des milliers de mondes lointains. Tentez de faire de la contrebande ou même de la piraterie, mais attention à la police galactique.

Achetez des stocks supplémentaires d'armes jusqu'à ce que vous ayez le vaisseau le plus redoutable des alentours, et améliorez votre évaluation au combat de l'accolade. Commencez au niveau "inoffensif" et devenez "invincible", pour faire partie de l'Elite!



LICENSED BY Nintendo®

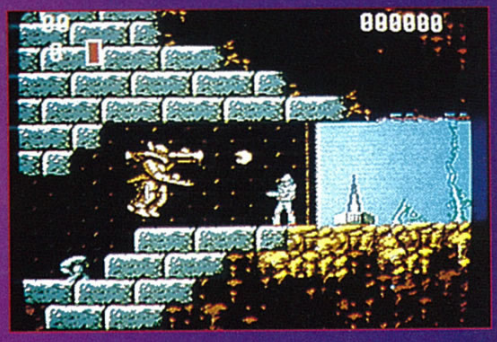
Original Nintendo Seal of Quality

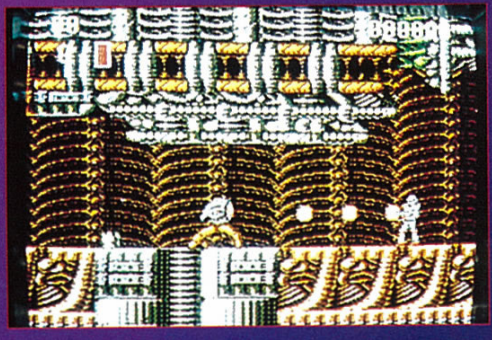
Nintendo® Entertainment System est une marque déposée de Nintendo.

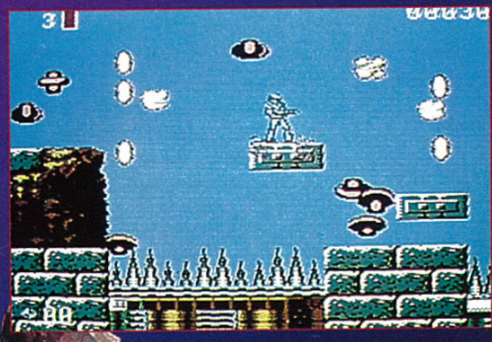
A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau d'un puissant guerrier...

CHEZ LA BAGARRE
A TROUVER ...

SUPER TURRICAN







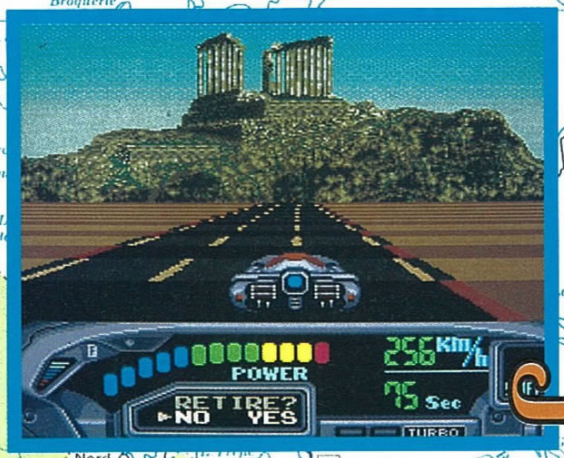
Puissant guerrier mutant, vous combattez l'ordinateur fou et les aliens pour rétablir l'ordre sur la planète.
Traversez les cinq mondes obscurs et violents et gardez l'oeil alerte pour éviter l'imprévu.
Le monde de Turrican est impitoyable !

IMAGINEER CO. LTD.
Innovation Through Human Network

FUN Radio

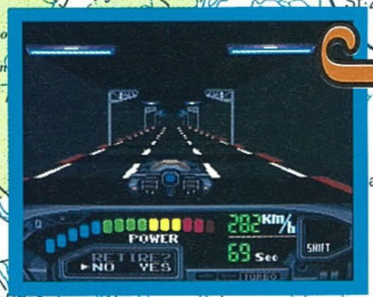
MEGADRIVE REVIEW

JUNKER

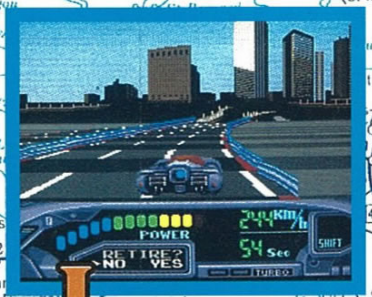


A 256 km/h, vous foncez vers les ruines d'un temple grec.

La traversée d'une ville futuriste qui semble surgie du sol.

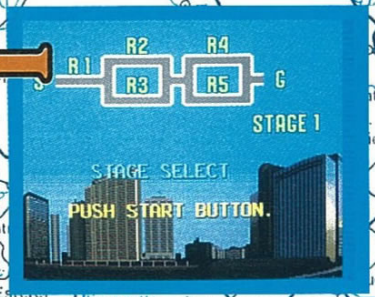


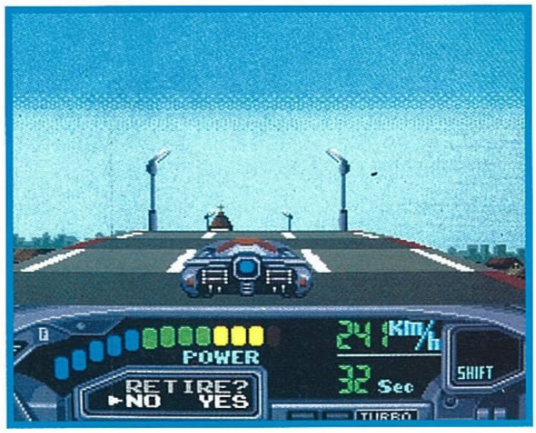
La fin du tunnel est pour bientôt!



Ne vous approchez pas trop des rambardes bleues!

La première course, la plus simple, vous attend.





COMMENTAIRE

BANANA SAN

J'ai été déçu par Junker's High. Sans être la catastrophe de l'année, ce jeu n'a rien de vraiment nouveau, de vraiment intéressant. On a l'impression de voir une course de voitures de plus, sans originalité, sans ambition et surtout... sans avenir. Un de ces jeux, jouables certes, qui passent dans l'histoire des jeux vidéo sans laisser de trace, disparaissant aussi silencieusement et rapidement qu'ils sont arrivés! A vrai dire, le plus gros reproche que je puisse faire à cette cartouche concerne sa monotonie: il suffit de rouler à tombeau ouvert durant quasiment toute la course pour la remporter. Le côté "conduite" a été un peu oublié. Il n'y a pas assez de virages dangereux à négocier, d'endroits où il faut ralentir ou, au contraire, accélérer soudainement, pas assez de surprises dans le parcours...

Junker's High, qui se passe dans un futur proche, vous invite à participer à une série de courses de voitures. Votre véhicule au design futuriste dispose d'un turbo automatique qui se déclenche lorsque vous atteignez une certaine vitesse, et d'une boîte de vitesses automatique ou manuelle. Vos adversaires essaieront de vous empêcher de passer ou de gêner votre passage. Le concept est similaire à celui d'Out Run de Sega et chaque course est composée de portions de route, avec une série d'embranchements qui permettent de varier les trajets possibles. Pour un même circuit, il est ainsi possible de multiplier les diverses manières d'atteindre la ligne d'arrivée. Chaque portion de route possède son décor particulier, et son parcours original (autoroute, pont, voie aérienne, tunnel...). Le temps est limité mais, à chaque fois que vous finissez une partie de la course, un Extended Time vous est accordé. Il est possible de sauvegarder sa partie afin de la poursuivre ultérieurement.

R'S HIGH

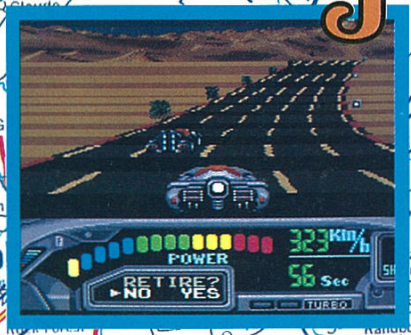
Il serait temps de réduire l'allure. La voie est jonchée de nappes de sable qui rendent la conduite périlleuse.

La traditionnelle crêpe.

Mettez le turbo pour éviter ce concurrent qui vient en sens inverse et qui n'hésitera pas à vous rentrer dedans.

Et qu'est-ce qu'il y a derrière cette bosse? La fin du pont. Vous allez pouvoir remettre la gomme!

Vous venez d'être doublé par un concurrent.



COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Junker's High est une petite course de voitures, sans grande originalité mais sympathique. Qu'est-ce qui la distingue de ses concurrents? Tout d'abord, l'effort porté sur les décors. Variés, digitalisés pour la plupart, ils rompent un peu la monotonie des voies rapides sur lesquelles vous progressez. L'animation de ces dernières est plutôt bien rendue. Les bosses et les virages défilent rapidement... Le jeu fait la différence entre les accidents graves, qui stoppent la voiture, et ceux, plus bénins, qui ne font que la retarder. Ainsi, si l'on freine au dernier moment avant de percuter une voiture, on ne fera qu'un tête-à-queue: on perd du temps, mais la voiture ne sera pas immobilisée et l'on pourra repartir immédiatement.

EDITEUR : SIMS
PRIX : D
DISPONIBILITE : 27 NOVEMBRE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 23%

Pas de présentation digne de ce nom et un quart de l'écran est occupé par le tableau de bord!

GRAPHISMES 75%

Certaines digitalisations rattrapent un peu l'ensemble.

ANIMATION 72%

Des petits bugs mais une route bien animée.

BANDE-SON 45%

Le strict minimum: un vague thème musical de fond sur lequel on colle des bruits de moteur.

JOUABILITE 89%0

Bonne, car le jeu sait faire la différence entre un accident et un incident!

DUREE DE VIE 62%

Le jeu est un peu trop simple.

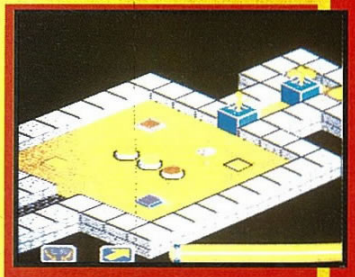
INTERET 47%

A moins de faire une collection des cartouches de jeu de course, il y a beaucoup mieux! Jetez donc plutôt un coup d'œil à Super GP II de Sega.

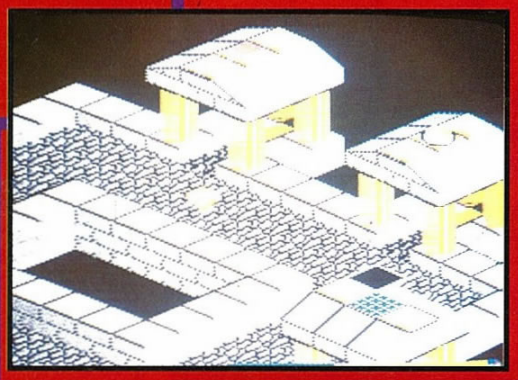
REVIEW

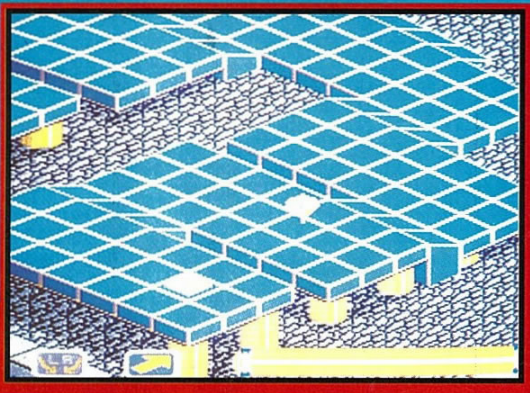
Le tutorial vous propose une initiation en douceur aux difficultés subtiles et diverses que vous serez amené à rencontrer dans ce jeu.

Après avoir hanté les ordinateurs 8 bits puis 16 bits, Spindizzy Worlds arrive sur Super Famicom, un événement qui ne passe pas inaperçu des amateurs d'action/réflexion. Inspiré de Marble Madness pour son monde accidenté et sa représentation 3D isométrique, ce programme est en fait plus riche, par la variété des situations et la part importante que peut prendre la réflexion dans certains tableaux. Le but est le suivant: vous contrôlez une toupie nommée Gerald, qui peut se déplacer dans toutes les directions, mais aussi accélérer brusquement d'un coup de turbo et freiner sur place. Deux systèmes planétaires sont proposés, de difficulté progressive. Notre héroïne doit récupérer les diamants de chaque tableau avant d'aller plus loin. Mais pour accéder à ces diamants, il faut faire preuve d'adresse, de jugeote ou des deux à la fois. Ici, l'étroit chemin est bordé de précipices mortels. Là, il faut prendre son élan pour sauter un espace infranchissable autrement ou mettre à profit les trampolines pour gagner de la hauteur. Il faudra trouver la combinaison adéquate de boutons pour activer un ascenseur, faire disparaître un obstacle barrant le chemin, etc. Un système de codes permet de reprendre le jeu à la dernière sauvegarde.

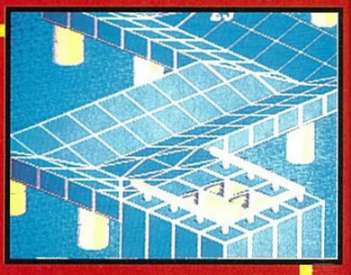


Pour accéder aux gemmes, il faut faire disparaître les blocs bleus qui barrent le passage. A vous de découvrir la séquence gagnante de boutons qui vous ouvrira le passage. Appuyez sur les touches bleues et jaunes.

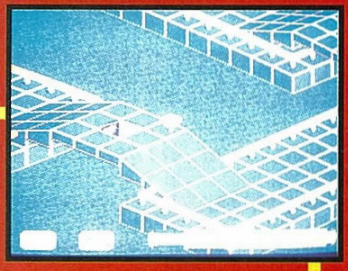




Votre adresse et vos capacités de contrôle seront mises à rude épreuve dans ce labyrinthe à la sauce Marble Madness.



Dans certains tableaux, votre dextérité sera mise à contribution. Le temps limité (un peu trop,d'ailleurs) complique sérieusement le challenge.



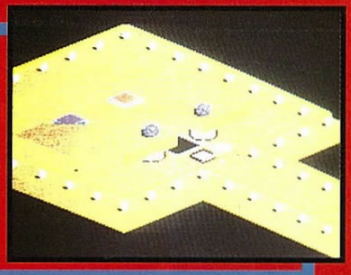
Utilisez le turbo pour franchir les plus grosses côtes. N'oubliez pas de freiner à temps et de maintenir un contrôle sur votre toupie. Toute sortie de piste se traduit par une perte d'énergie.

COMMENTAIRE

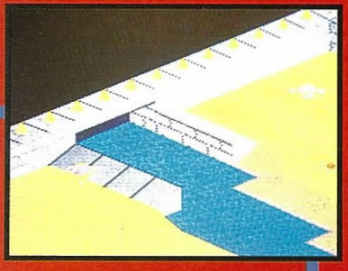
SPIRIT

Je connaissais bien la version Amiga de ce jeu. La version Super Famicom m'a enchanté pour diverses raisons. Tout d'abord, la jouabilité est devenue parfaite. La toupie réagit parfaitement au joypad et le contrôle accélérateur/frein est très naturel. Mais surtout deux nouvelles options très utiles ont fait leur apparition: d'une part, en mode Pause, on peut faire scroller le niveau et découvrir ainsi les pièges à éviter. D'autre part, les boutons latéraux L et R sont mis à profit pour faire pivoter de 90° l'angle de vision. Parfait quand une rampe cache l'accès à un autre endroit. Certains pourront regretter la palette de couleurs réduite (32 semble-t-il), mais la fluidité du scrolling était peut-être à ce prix. Si vous aimez les jeux d'action/réflexion, vous pouvez acquérir sans crainte cette cartouche, elle ne vous décevra pas.

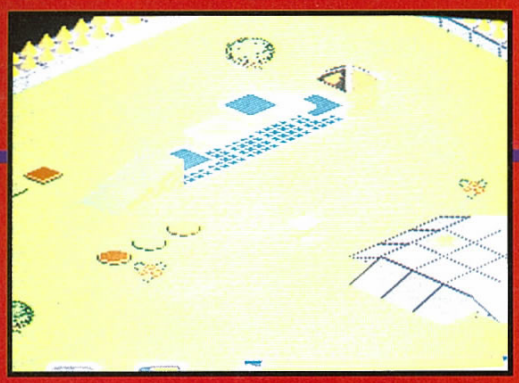
Si vous séchez sur un problème, observez la démo: elle pourra peut-être vous apporter la solution.



Un tableau Pacman servi à la sauce Spindizzy.

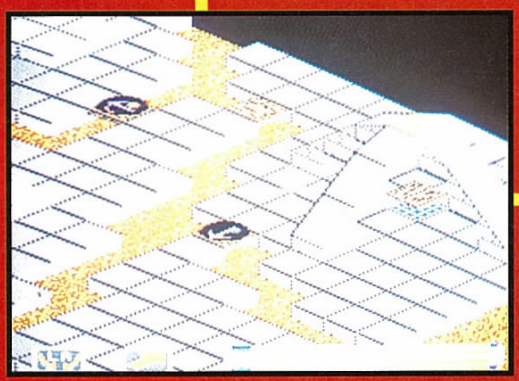


Pour franchir certains passages, il faut prendre des risques. Prenez votre élan, mettez le turbo et utilisez le tremplin pour franchir la rivière. Mettez à profit le mode Carte pour avoir une vue d'ensemble du niveau.



Les décors sont assez variés d'un niveau à l'autre.

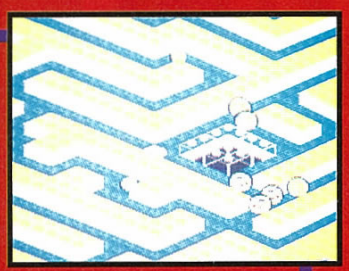
L'accès à certaines zones ne peut s'effectuer que par un saut bien calculé. N'oubliez pas d'allumer les flèches pour activer l'ascenseur conduisant au téléporteur.

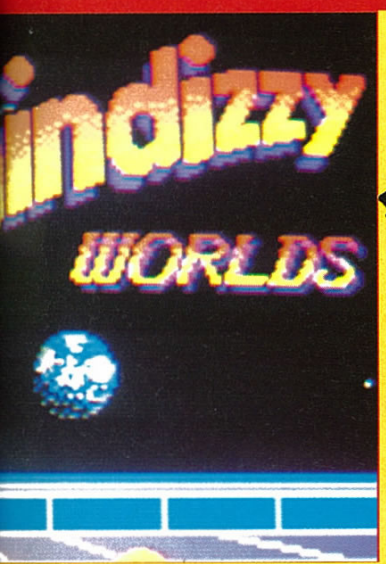


TIP !

Commencez par le système planétaire le plus simple, en mode facile, et par le tutorial. Si vous séchez vraiment sur un niveau, faites tourner le tout car un passage peut vous échapper. Sinon, lancez la démo en espérant que la scène concernée y soit. Pour le reste, réfléchissez un peu car tous les puzzles ont des solutions logiques.

Sans turbo, point de salut, car les pentes sont vraiment... pentues!

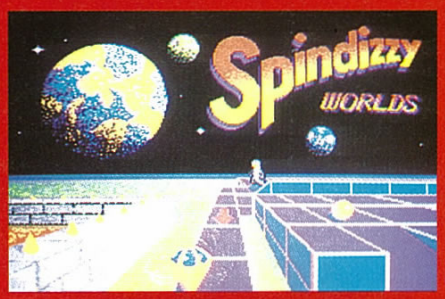




COMMENTAIRE

JIMMY H.

Contrairement à Spirit, j'ai découvert Spindizzy Worlds sur la Super Famicom. Eh! bien, j'ai complètement craqué, à la fois pour l'intérêt de jeu et la réalisation. Même si le jeu est moins impressionnant qu'un Street Fighter II (ce n'est d'ailleurs pas vraiment le même type!), la beauté et le réalisme de l'univers 3D m'ont laissé pantois. Contrairement à d'autres représentations en 3D isométrique, l'appréciation de la hauteur reste facile. Les astuces à trouver sont variées et les mondes bien différenciés (monde de l'eau, des pyramides, etc.). La progression de difficulté est tout simplement parfaite. Un grand bravo aussi pour la sauvegarde, indispensable dans un jeu de ce type, impossible à finir avant de nombreuses heures. J'arrête là les compliments, de peur de perdre ma réputation de pinailleur!



EDITEUR : ASCII
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TOUT JOUEUR
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : CODES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 (2x2)
CONTROLE : PARFAIT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Elle vous fera découvrir des mondes que vous n'atteindrez peut-être jamais, vous révélant parfois certaines astuces.

GRAPHISMES 87%

La 3D est superbe et la possibilité de faire tourner le tout très appréciable.

ANIMATION 86%

Pas de ralentissement dans le déplacement de la toupie, et le scrolling multidirectionnel suit naturellement l'action.

BANDE-SON 72%

Les musiques sont agréables mais les bruitages un peu trop discrets.

JOUABILITE 92%

Avec de l'habitude, on parvient à accélérer pour grimper une côte raide et à s'arrêter en haut, au millimètre près.

DUREE DE VIE 86%

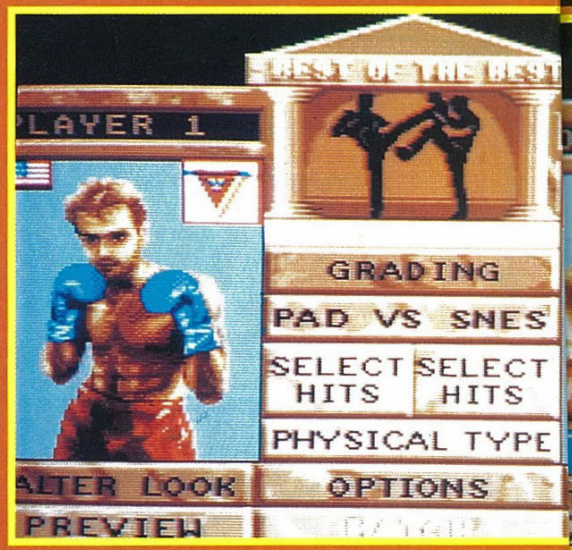
Ce n'est pas en quelques heures que vous viendrez à bout de cette cartouche, même en mode facile.

INTERET 90%

Un grand classique, superbement adapté sur cette console.

REVIEW

The Best of The Best, plus connu sous le nom de Panza Kick Boxing, est un jeu de boxe thaïlandaise, laquelle s'apparente à la boxe française, plus communément appelée la savate! L'éditeur français, Loriciel, a pris le parti d'adapter ses anciens succès micro sur console, et cela semble lui réussir. Dans ce jeu, on retrouve les ambiances surchauffées des salles de sport, où la boxe est reine. Ici, vous avez le droit de vous servir de vos pieds aussi bien que de vos mains. Seuls les coups bas, sous la ceinture, sont interdits! Il importe d'enchaîner les "poings gagnants" si vous ne voulez pas vous retrouver au tapis avant la fin des 3, 5, 7, 8 ou 12 rounds. Pour cela, il est nécessaire d'aller faire un tour dans la salle d'entraînement. Trois exercices vous sont proposés. Tout d'abord, un combat de courte durée contre l'ordinateur. Si vous parvenez à parer les coups de votre adversaire tout en essayant de lui renvoyer la monnaie de sa pièce, vous augmenterez vos points de résistance. Ensuite, vous devrez tester votre force en tâchant de crever un sac de sable suspendu par une corde. Enfin, le dernier exercice mesure vos réflexes. Il faut frapper, à l'aide des pieds, trois espèces de gros ressorts matelassés qui apparaissent aléatoirement. Mais si cela peut vous aider à tenir 3 rounds, c'est insuffisant pour remporter votre première victoire. Il existe 55 coups différents. La mémorisation de ces coups et leur apprentissage devraient vous aider à passer l'obstacle. Ce dernier est personnifié par 16 adversaires différents, tous médaillés et disposant de caractéristiques impressionnantes. De plus, vous risquez de perdre quelques pourcentages supplémentaires si vous vous prenez une "volée". N'est pas Panza qui veut!



L'écran de présentation met tout de suite le joueur dans le bain. Le boxeur de droite représente votre adversaire. Il y en a 16, déjà médaillés. Le boxeur de gauche est celui que vous dirigez. Vous avez le choix entre 4 visages.

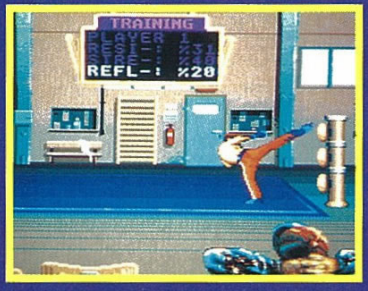
COMMENTAIRE

AXEL

Je l'avoue, je partais avec un a priori négatif lorsque j'ai dû tester cette cartouche. J'y avais joué sur micro, il y a quelques années, et je n'avais pas trouvé ce jeu très intéressant. L'adaptation sur console m'a fait oublier cette mauvaise impression. L'utilisation du paddle y est sûrement pour quelque chose. Les commandes sont plus intuitives et les enchaînements de coups mieux réalisés. La variété des coups évoque Street Fighter II. L'entraînement est original et les progrès sont vraiment sensibles. Best of the Best est une cartouche de qualité.

L'ENTRAINEMENT

1 - L'entraînement vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre boxeur. C'est la force, l'endurance et les réflexes qui sont testés dans ces 3 exercices.
2 - Deuxième exercice de l'entraînement. On teste la force, la puissance du coup. Il faut faire voler en éclats le sac de sable sous l'œil attentif et critique de votre entraîneur, assis au premier plan.
3 - Dernière phase de votre entraînement. Il faut être extrêmement rapide pour repousser d'un coup de pied bien placé les sortes de "bumpers" qui surgissent en tous sens pour tester vos réflexes.



Une bonne garde est aussi importante qu'un uppercut bien placé. Le boxeur en bleu risque de s'essouffler plus vite que son adversaire.

COMMENTAIRE

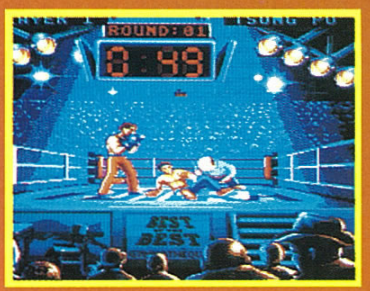
ROCKET

Cette conversion sur Super NES de Panza Kick Boxing (déjà sorti sur nos micros) est tout simplement excellente, peut-être même supérieure aux versions ST et Amiga. Les coups dont dispose le joueur sont variés et s'enchaînent formidablement bien.
C'est un véritable plaisir de voir les boxeurs vaciller sous les coups, chuter, se relever avec difficulté alors que l'arbitre compte ou bien s'écrouler, complètement K.O. Les combats restent très réalistes et les effets sonores (clameurs du public, voix digitalisées...) vous entraînent véritablement sur le ring. Doté d'une jouabilité parfaite, Best of the Best vous réserve de nombreux combats entre les cordes, à un ou deux joueurs.

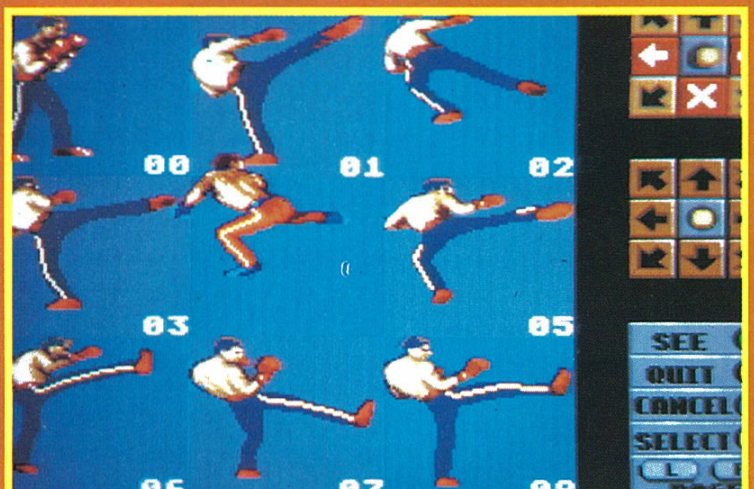
Tsong Po est un combattant de premier ordre. Il est rapide et n'hésite pas à prendre un maximum de risques. Il lui reste 56 secondes pour convaincre.

Au début de chaque round, une ravissante pom-pom girl fan de boxe annonce le numéro du round.

Même si votre adversaire s'écroule, il peut encore se relever. Les quatre projecteurs en haut à droite indiquent son niveau d'énergie. A chaque coup encaissé, la lumière baisse, jusqu'à l'extinction finale des feux.



Vous avez le choix entre 50 coups différents. Après les avoir sélectionnés, vous pouvez les essayer lors de l'entraînement. Pendant le match, il sera trop tard...



EDITEUR : LORICIEL
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 78%
L'écran de présentation est clair et offre de nombreuses options.

GRAPHISMES 75%
Le décor du ring ne change jamais. Seuls les visages des boxeurs sont différents.

ANIMATION 81%
Les différents coups sont bien animés. La décomposition des mouvements est excellente et très réaliste.

BANDE-SON 80%
Une bonne musique d'intro. Les bruitages sont bien étudiés.

JOUABILITE 82%
Tous les boutons sont utilisés. La combinaison de plusieurs boutons donne des résultats "frappants".

DUREE DE VIE 82%
A deux joueurs, la durée de vie est presque illimitée. Contre l'ordinateur, vous devrez battre 16 champions.

INTERET 92%
Sur Super NES, Best of the Best est l'une des meilleures simulations de sport .

REVIEW

KI BOXI

Comme vous l'avez certainement tous deviné, vous avez devant vous une simulation de kick boxing, sport de combat violent et très diversifié puisqu'il permet l'utilisation de vos membres inférieurs. Mais que cela ne vous fasse pas peur, n'oubliez pas que tout se passe sur l'écran de votre PC Engine...

Le but ultime du joueur est de parvenir à un niveau suffisamment élevé pour être en mesure d'affronter André Panza (champion du monde en titre) au cours du dernier match. Avant cela, il va falloir s'entraîner dur pour assimiler tous les coups disponibles. Vous devrez ainsi augmenter vos capacités d'endurance en distribuant des coups réguliers sur un plot en un temps limité, tester votre force en assenant de grands coups de poing sur un plot (encore!), et, enfin, améliorer vos réflexes en frappant au bon moment dans des plots (toujours!) qui surgissent du mur d'en face. Il existe même une option qui permet de sélectionner une dizaine de coups parmi un éventail de huit "sets prédéfinis".

C'est ainsi que, pourvu de caractéristiques honorables et disposant de nombreuses attaques et parades, vous allez enfin pouvoir vous mesurer aux meilleurs combattants, lesquels sont au nombre de huit. Les premiers ne sont guère difficiles à battre et votre niveau d'énergie reste stable. Mais à partir du cinquième, c'est une autre paire de manches: vos nouveaux adversaires savent parfaitement parer vos attaques et profitent de la moindre de vos erreurs. Heureusement, vous serez soutenu, lors de vos derniers matchs, par un public survolté!

TIP!

Au cours de l'entraînement destiné à augmenter vos réflexes, usez intensivement de votre bouton Run (la pause) pour savoir quel plot va bouger. Utile non?

COMMENTAIRE

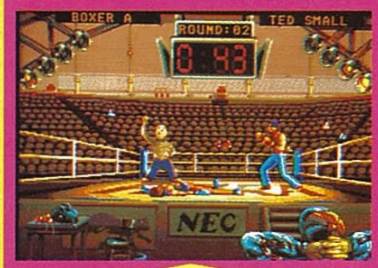
DOUGLAS

Après avoir sévi sur les micros, Loriciel a enfin eu la bonne idée d'adapter l'un de ses meilleurs hits sur PC Engine, et en CD-Rom s'il vous plaît! Le jeu a gardé tout son charme, même si l'on peut regretter le manque d'innovations. La gestion du CD aurait pu, quant à elle, être améliorée car il y a trop d'images noires (coupures) entre les changements d'écran, alors même que ceux-là sont presque semblables. A noter un cas apparemment non prévu: un K.O. simultané des deux protagonistes oblige le joueur à attendre la fin du round. Cela dit, j'ai été très intrigué par la documentation de deux pages fournie avec le soft (la documentation originale étant en japonais, of course!) car le premier mot que l'on peut lire est "Sega"; puis vient le titre: Knockout Boxing. Etrange, non? Je ne m'arrête pas en si bon chemin et je tombe sur la rubrique du bouton Start, expliquant comment accéder aux options. Je suis leurs indications en prenant Run à la place de Start, croyant à une méprise de leur part, mais, malgré ma bonne volonté, je n'y arrive pas. Résolu à éclaircir ce mystère, j'examine alors la documentation en long et en large, pour m'apercevoir enfin qu'il s'agit de celle de Final Blow sur MD! Sens de l'humour ou incompétence? Allez savoir...

Un superbe renversement de situation!

Le repos vous ayant fait regagner de l'énergie, vous repartez de plus belle pour le deuxième round.

Un des coups les plus efficaces.



Se relèvera-t-il?

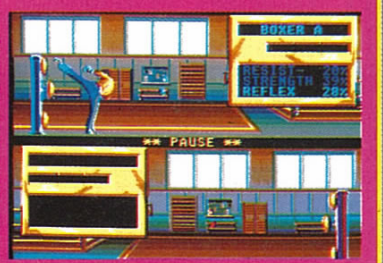
CK NG

L'écran de menu principal.

Un sport violent, vous croyez?

L'adversaire a bien du mal à se relever...

Une embrassade amicale?



L'entraînement est vital pour la suite du jeu.

EDITEUR : MICRO WORLD

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE/FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | **CD-ROM**

COMMENTAIRE

MORGAN

Kick Boxing est un programme diablement intéressant, et cela pour deux raisons. Premièrement, le jeu en lui-même est une innovation sur NEC. Cela change des interminables shoot'em up et beat'em all. Secondement, les jeux sur Super CD-Rom étaient à 95% japonais. Je commençais à désespérer de voir jamais sur cette machine autre chose que le style dessins animés nippons. Seul reproche: un défaut dans la maniabilité vous obligera à vous accoutumer progressivement aux temps de réaction. Un peu fade du côté du son, ce CD vous fera tout de même passer de bons moments.

PRESENTATION 69%

Une intro assez moyenne par rapport aux dernières productions japonaises.

GRAPHISMES 82%

Un style très réaliste, dû certainement à l'utilisation de la digitalisation et à une très bonne retouche.

ANIMATION 85%

La digitalisation des mouvements à partir d'acteurs réels donne un excellent résultat.

BANDE-SON 73%

Peu de mélodies, bonnes et moins bonnes. Les bruitages sont bien choisis.

JOUABILITE 80%

Les mouvements sont facilement mémorisables, et la progression est constante.

DUREE DE VIE 70%

En utilisant la sauvegarde, on arrive facilement au niveau de l'avant-dernier match. De grands moments à deux.

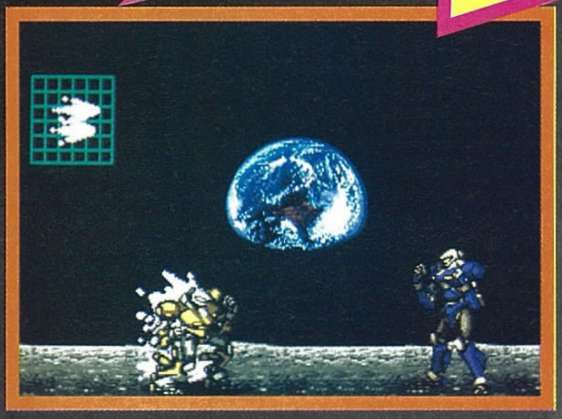
INTERET 79%

Une superbe réalisation pour cette simulation de kick boxing.

MEGA CD

REVIEW

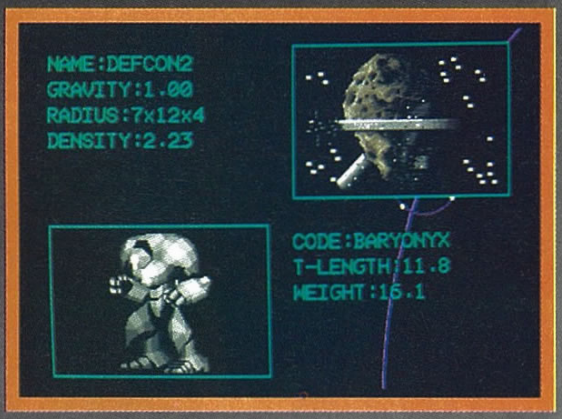
BLACK HOLE ASSAULT

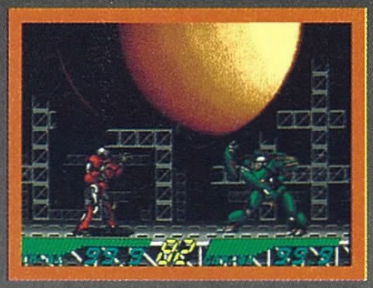


Votre adversaire vient de déclencher son attaque spéciale. Il fonce vers vous comme un boulet de canon. Une solution : sautez par-dessus au dernier moment.

Vous faites partie des troupes d'élite des CAM. Vous pilotez un robot de combat d'une dizaine de mètres de haut. Il en existe de deux types et vous pouvez prendre les commandes de celui que vous préférez. Vos adversaires sont également des machines de guerre géantes. Vous devez, à travers une série de combats, purger ce coin de la galaxie en détruisant l'ennemi. En plus des habituels coups de pied et de poing, vous disposez d'une attaque spéciale, dévastatrice. Mais attention ! Il en est de même pour vos adversaires ! Ce CD-Rom pour la MD vous propose 3 types de jeu. En mode Exhibition, vous pouvez customiser votre engin avant d'aller affronter l'adversaire. Le Tournament Mode vous verra vous mesurer à différents adversaires afin de conquérir la première place du podium. Et l'opération BHA vous demandera d'arpenter la galaxie en détruisant les robots adverses qui ont réussi à y prendre pied.

Les combats se poursuivent sur la plupart des planètes du système.





La présentation est superbe.

MICRONET PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION 93%
C'est sans doute ce qu'il y a de mieux dans ce jeu !

GRAPHISMES 73%
Les décors de fond et les robots sont très moyens.

ANIMATION 68%
Les possibilités de votre robot sont assez pauvres.

BANDE-SON 65%
Du bruitage surtout !

JOUABILITE 52%
Trop monotone et restreint pour être réellement jouable.

DUREE DE VIE 41%
Très limitée, une fois qu'on a vu l'introduction !

INTERET 46%
Pour ceux qui n'ont rien à mettre dans leur MCD !

1-2 JOUEURS

MCD

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Micronet récidive avec ce jeu de combat de robots sur MCD. Cette nouvelle version est un peu meilleure que la précédente (ce qui n'est pas très difficile !) mais il reste beaucoup à faire pour rendre le jeu intéressant ! Au chapitre des améliorations, on peut citer la somptueuse présentation et les petites animations qui accompagnent la destruction des machines de guerre ennemies. Par contre, le gros problème de ce MCD reste la facilité avec laquelle on remporte les combats et le manque d'intérêt qui s'en dégage, provoqué par la monotonie de l'action et la pauvreté des coups disponibles ! Enfin, une série de bugs et de plantages dans les accès au disque n'améliore pas les choses !

Et paf ! un grand coup de pied dans les gencives.

SOIS LE PREMIER . . . . . À obtenir les nouveautés
DEPENSES MOINS . . . . . Avec ta carte de membre
CLUB D'ACHAT ET DE VENTE Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

MEGADRIVE

ARCADE POWER CLUTCH	329
GENI STICK M.D	149
PRO 1	149
PRO 2	125

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
AQUATIC GAME	345	290	200
ALIEN III	389	290	200
ALIEN VS PREDATOR	345	270	190
B. BOMB	345	260	180
BREACH	389	290	200
BATMAN II	375	290	200
CADASH	349	260	180
CHUCK ROCK	405	290	200
DAVID ROBINSON	379	270	190
DEATH DUEL	409	270	190
DESERT STRIKE	349	270	190
DOUBLE DRAGON	345	230	160
DRAGON'S FURY	339	290	200
DUNGEONS AND DRAGONS	469	240	170
EVANDER HOLYFIELD BOXING	445	230	160
GALAHAD	345	270	190
GEMFIRE	465	260	180
GREENDOG	345	270	190
IMMORTAL	405	240	170
JENNIFER CAPRIATI	335	260	180
JOE MONTANA III	405	270	190
JOHN MADDEN III	395	290	200
KID CAMELEON	375	230	160
KING SALOMON	335	260	180
LEADERBOARD GOLF	339	230	160
LEMMINGS	375	290	200
LHX ATTACK CHOPPER	399	290	200
MASTER OF MONSTER	449	220	150
NHL HOCKEY 93	369	270	190
OLYMPIC GOLD	369	290	200
PGA GOLF	405	230	160
PHANTASY STAR III	489	230	160
POWER MONGER	345	290	200
PREDATOR II	405	260	180
RAMPART	335	260	180
RASTAN SAGA II	400	260	180
RBI BASEBALL IV	359	230	160
ROAD RASH II	359	290	200
SHADOW OF THE BEAST	409	200	140
SHINING IN THE DARKNESS	359	230	160
SIDE POCKET	339	TEL	TEL
SIMPSONS II	345	270	190
SMASH TV	349	230	160
SONIC II	369	310	220
SPIDERMAN II	360	290	200
SPLATTER HOUSE II	409	230	160
STAR ODYSSEY	469	230	160
STREET OF RAGE II	459	290	200
STRIDER II	425	290	200
T2 : ARCADE GAME	339	290	200
TAZMANIA	349	270	190
TERMINATOR	405	270	190
U.S.A TEAM BASKETBALL	399	270	190
W.W.F	TEL	TEL	TEL
WORLD OF ILLUSION	TEL	TEL	TEL
WORLD TROPHY SOCCER	405	250	180

GAME GEAR

LOUPE GAME GEAR	99
TRANSFO GAME GEAR	95

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
ALIEN II	260	170	120
AXE BATTLER	209	140	100
BATMAN II	235	170	120
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	225	130	90
CHESSMASTER	219	130	90
CHUCK ROCK	219	170	120
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80
DAVID ROBINSON	235	170	120
DONALD DUCK	239	170	120
DOUBLE DRAGON	235	170	120
DRAGON CRYSTAL	199	120	80
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100
HOLYFIELD BOXING	235	140	100
INDIANA JONES	259	170	120
JOE MONTANA	219	100	70
MARBLE MADNESS	229	160	110
MICKEY MOUSE	230	170	120
OLYMPIC GOLD	245	140	100
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PAPERBOY	230	120	80
PRINCE OF PERSIA	229	170	120
SHINOBI II	235	170	120
SIMPSONS	259	160	110
SMASH T.V	259	130	90
SONIC	239	170	120
SONIC II	239	170	120
SPACE INVADERS	215	130	90
SPIDERMAN	259	120	80
STREET OF RAGE	239	170	120
SUPER GOLF	239	140	100
SUPER MONACO GP	185	170	120
SUPER MONACO II	239	170	120
T2 : ARCADE GAME	255	170	120
TALESPIN	235	170	120
TAZMANIA	235	170	120
WIMBLEDON TENNIS	199	170	120
WONDERBOY	165	120	80

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:

50FR PAR JEUX NEUF 20FR PAR JEUX UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre?
Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part.
Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom.
Téléphones-nous dés maintenant pour les prix et notre accord.
Tes jeux doivent être avec leur notice,dans la boite d'origine.

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés ,non!
Tu peux les réserver en avance, et tu seras
DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec.
IMPORTANT: Les chéques et cartes bleues ne seront
débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
Livraison en 48HEURES.
Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous
une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Nos prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilités.

NOUS AVONS AUSSI

SUPER NES MASTER SYSTEM
GAME BOY LYNX NES

TELEPHONE

30.64.54.54

De 9H a 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

PASSES TES COMMANDES PAR
MINITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
ET PLEIN D'INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre
Cheque
Contre-Remboursement
Carte Bleue
No.
Date d'expiration

Pour les chéques superieurs a 1000fr un No. de carte est necessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer ta commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

Nom
Adresse
Ville
Code postal
Tel

Jeux	Console	Prix
Frais d'envoi		
Total		

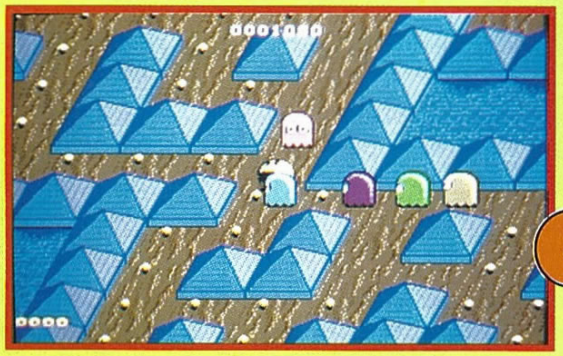
Signature

PAC-MANIA

Décidément, la mode est aux "come back" de vieux personnages oubliés et rondouillards dont on n'avait plus entendu parler depuis longtemps: après C.Jerome, Richard Clayderman, et Miss Pacman sur Game Gear, voici que nous arrive Pacmania sur Megadrive ! Le changement est radical puisque notre bon vieux Pacman n'apparaît plus à ses fans en vue de dessus, mais presque en 3D. Les fantômes sont une fois de plus présents à l'appel, mais les bougres font cette fois preuve d'une étonnante vivacité: certains courent plus vite que vous, d'autres sautent en l'air pour tenter de vous intercepter... Car monsieur Pacman est maintenant capable d'effectuer de petits bonds pour sauter par-dessus ses ennemis. Pour explorer plus rapidement les quatre mondes que propose le jeu, notre ami a également été équipé d'un Pac-booster, qui lui permet de piquer quelques sprints lorsque le besoin s'en fait sentir. Dernière innovation, les programmeurs ont eu la bonté de placer quelques téléporteurs dans certains niveaux...

Mesdames, messieurs, l'intrépide Pacman va maintenant exécuter devant vous son inoubliable "saut de la mort" au-dessus d'une rangée de fantômes ! Incroyable mais vrai !

Chaque fantôme a sa propre tactique: le rose tend des embuscades, le violet vous poursuit sans cesse, et les verts sautent pour tenter de vous attraper!



Encerclé dans les dunes, notre ami n'aurait plus aucune chance dans un Pacman traditionnel... Mais ici, il lui reste encore la possibilité de sauter par-dessus ses poursuivants!

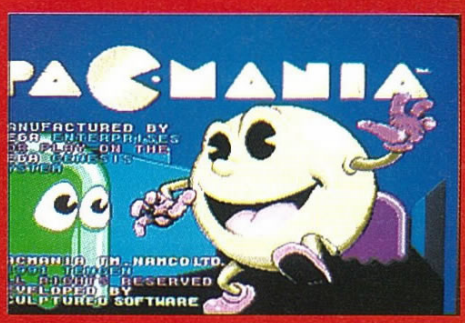
L'action est en 3D, mais les règles ne changent pas: croquez la pilule et vous pourrez chasser les fantômes!

Vous aurez droit à un dessin animé mettant en scène la petite boule jaune et ses ennemis jurés, les fantômes.

COMMENTAIRE

HOMER

L'aspect du jeu est très attrayant, et le fait de pouvoir sauter par-dessus les fantômes ouvre des perspectives stratégiques intéressantes, mais les niveaux manquent vraiment de variété : En mode normal, il ne vous faudra pas plus de deux parties pour arriver au dernier décor (la jungle), et le charme de l'exploration cessera alors d'agir. Malgré les quelques petits "plus" qui modifient la manière de jouer, Pacmania se révèle finalement moins stratégique que le bon vieux Pacman... En effet, le fait qu'on ne puisse jamais voir la totalité du terrain (un radar aurait été le bienvenu) vous empêche de réfléchir en fonction des déplacements des fantômes et vous force à réagir au dernier moment, lorsque ceux-ci apparaissent enfin à l'écran. Personnellement, et même si je dois me faire traiter de vieux croûton par les jeunes générations, je n'échangerais pas deux Pacmania contre un bon vieux Pacman.



TENGEN PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 73%
Petites animations sympas entre chaque niveau.

GRAPHISMES 75%
Comme les décors, les personnages sont en 3D.

ANIMATION 83%
Excellent scrolling. Monstres bien animés.

BANDE-SON 63%
Musiques agréables, mais bruitages "saoulants".

JOUABILITE 80%
Pacman répond instantanément aux commandes.

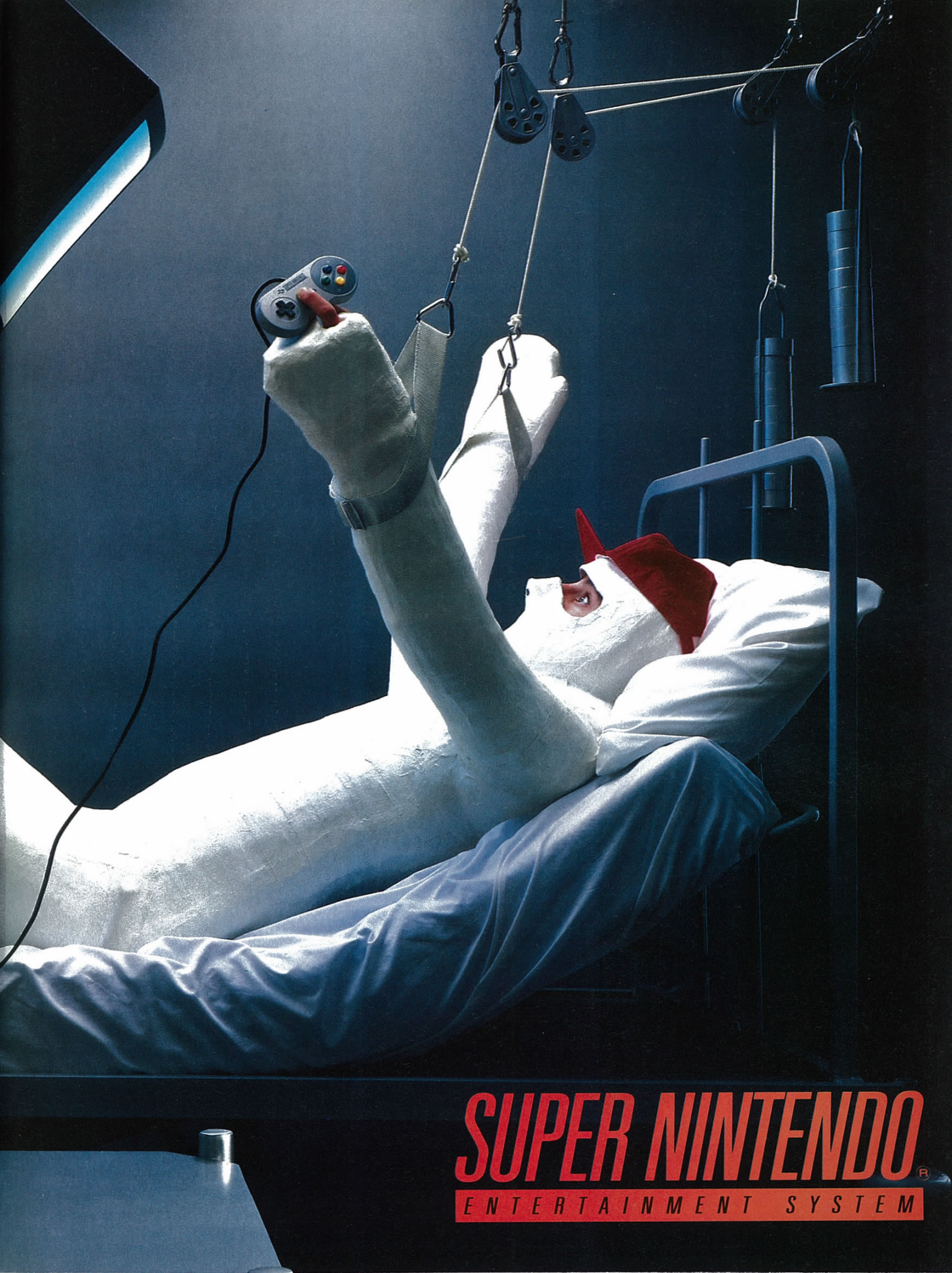
DUREE DE VIE 60%
Les niveaux manquent un peu de variété.

INTERET 65%
Passé le plaisir de la découverte, on se lasse vite.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

DANS QUEL ETAT SEREZ-VOUS APRES STREETFIGHTER II ?

CAPCOM
SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

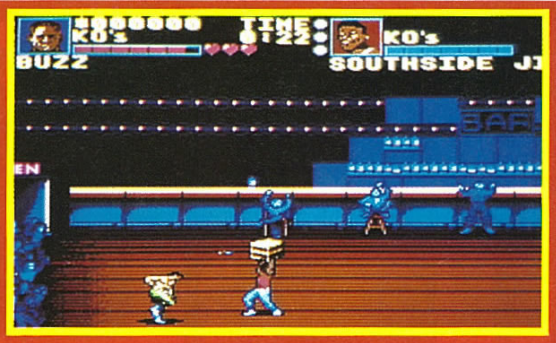
Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.

Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.

Young & Rubicam 92

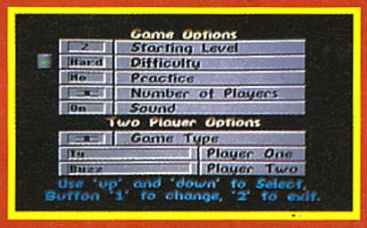
PITFIGHTER™

Fallait-il adapter Pitfighter sur Master System ? Le charme de ce jeu, c'est à coup sûr son ambiance brutale : des défis au poing et au couteau sur le trottoir, sur les docks, dans le métro, avec, tout autour, des combattants tuméfiés, ensanglantés, une foule de badauds hurlants et gesticulants, avides de massacre ! Assurément de quoi motiver les coups assassins de votre manette, mais comment rendre cette hystérie avec les moyens graphiques très limités d'une 8 bits ? Dans les versions Megadrive et Super NES, les esthètes du baston pouvaient se laisser griser par l'ambiance. Mais sur Master System, la foule, éparpillée dans des décors indistincts, est complètement anonyme : pas un visage grimaçant, juste un poing brandi de temps en temps, et plutôt mollement ! Les coups bas qu'elle distribue au malheureux combattant qui s'est trop approché sont, eux aussi, invisibles : on a l'impression de rebondir contre un ressort, on perd quelques points de force, et c'est tout ! De plus, Pitfighter ne s'est jamais distingué par la variété de ses coups : coup de poing, coup de pied, saut, coup de pied lancé, et rideau ! Les combattants que vous pouvez choisir n'ont pas non plus des différences de comportement très nettes. Peu de consolations donc dans le cours même de la bagarre. Les caisses, les boules de bowling et les couteaux qu'on peut balancer à la tête de son adversaire apportent cependant un peu de variété. Terminons sur une note positive : les options de jeu à deux, en alliés ou en adversaires, offrent des parties beaucoup plus réjouissantes.



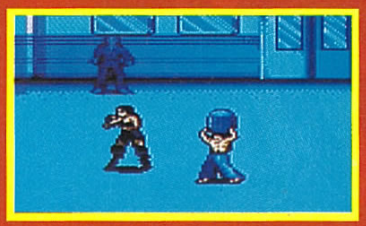
Southside Jim joue de la grosse caisse ! K.O. garanti si elle s'écrase sur la tête de Buzz. Il faut viser juste.

Au troisième match, vous affrontez votre alter ego pour un combat au finish, en 3 K.O. Les deux sprites semblables prêtent à confusion...

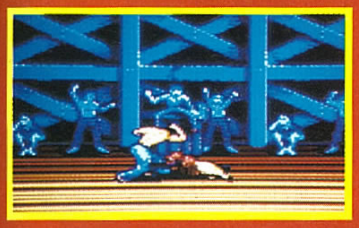


Le seul must de cette adaptation : un tableau d'options absolument complet.

La diablesse du métro a le dos tourné. Un coup de boule ?



Dans Pitfighter, il ne faut pas hésiter à frapper un adversaire à terre ! Par la même occasion, vous augmentez votre score de brutalité.



COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Heureusement qu'il y a un niveau de difficulté "hard" ! En facile et en médium, tout joueur (digne de ce nom) se baladera. L'adversaire en culotte rouge du match 2 est par exemple une vedette : attendez qu'il s'approche d'une caisse en reculant. Comme il lui tourne le dos, il ne la prend pas. Et il reste coincé. Explosez-lui alors sereinement la tête ! Nous resterons discret sur le colosse abruti du match 1, qui va systématiquement défier la foule et vous épargne la moitié du travail. Un petit hommage à la tendre demoiselle du match 3, dont les coups sont mieux ajustés... Mais en quelques combats, elle sera à votre merci. Bref, une cartouche d'échauffement.

Voici Tu, le roi du coup de pied volant. Guili-guili !

REVIEW

Trivial Pursuit

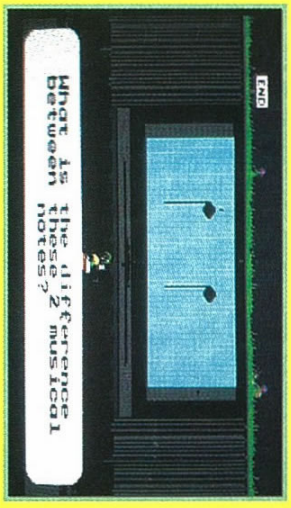
Le numéro 1 des jeux de société sur console... Pourquoi pas? On vous rappelle le principe: vous déplacez un pion sur un parcours et devez répondre à des questions de culture pour continuer à jouer; la matière de la question (littérature, loisirs, sports, histoire, etc.) dépend de la couleur de la case; certaines cases spéciales donnent une "portion" de couleur; le premier à avoir toutes les portions, c'est-à-dire à avoir bien répondu dans toutes les matières, a gagné.

Le programme accepte de 1 à 4 joueurs. Votre tour venu, l'ordinateur lance le dé puis affiche les positions possibles de déplacement de votre pion. Quand vous avez fait votre choix, un drôle d'oiseau à lunettes vous pose une question : vous répondez à haute voix, puis le programme affiche la bonne réponse. Vous validez "oui" si c'était juste, "non" si c'était faux... Bien sûr, vos adversaires humains sont là pour contrôler que vous ne trichez pas! En jeu solitaire, rien ne vous empêche d'être complètement malhonnête : mais où serait l'intérêt ?

Certaines questions sont sonores (l'oiseau se met au piano et joue un air à reconnaître, par exemple), d'autres visuelles (on aperçoit un dessin ou une image sur un écran de cinéma). Le programme tient aussi des statistiques serrées sur le taux de réussite de chaque joueur dans chaque matière.

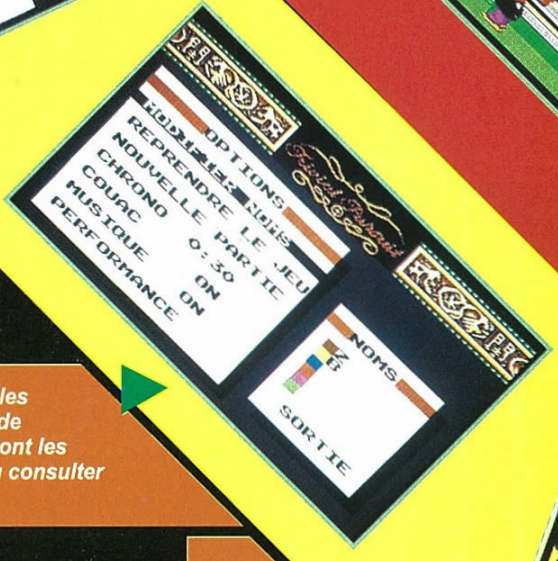
Ce sont les deux seuls avantages qu'apporte la version console de ce jeu de société. Un programme bien réalisé et qui tourne rond, mais est-ce que ce genre de jeu convient aux consoles, et inversement ? Hum, hum, hum...

Dans le cadre de l'Europe, jouez donc en anglais! (Notez que, malgré l'obscurité, propice à tous les plaisirs, on continue à apercevoir la tête détestable de l'écœurant poulet.)



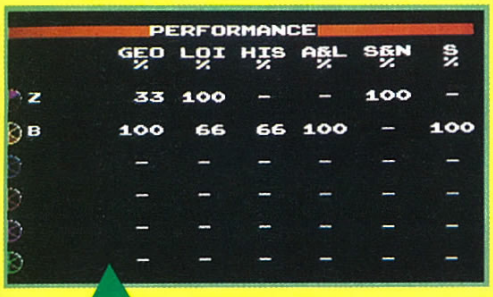
L'odieux canard dispose de quatre ou cinq réparties à l'humour ravageur pour vous féliciter ou vous insulter après vos réponses. Coupez-lui le cou !

Votre pion est sur une case bleue (bord droit de l'écran), vous répondrez donc à une question de géographie, comme vous l'annonce l'atroce poussin à lunettes.



Le tableau d'options. Pour entrer les noms des joueurs, fixer le temps de réponse, éliminer la bande-son (dont les couacs du stupide palmipède), ou consulter les statistiques de performance.

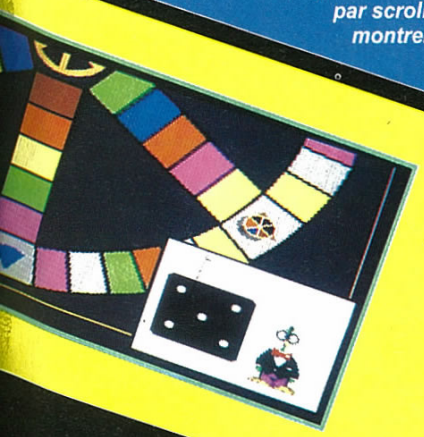
Vous avez fait 5 au dé. Bravo! Quel lancer! Le dé grossit peu à peu avant qu'on ne voie le chiffre, c'est la seule animation... La pintade abrutie reste absolument inerte.



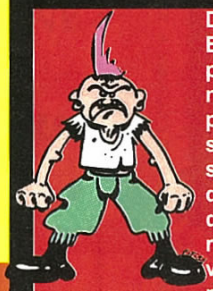
Les statistiques des réponses des joueurs dans chaque matière peuvent être consultées entre les tours.

Question de culture dans le bureau ministériel de l'exaspérant volatile. En haut de l'écran, l'écoulement du temps de réponse est symbolisé par l'avance d'un escargot, parfois assez rapide. Et voici la réponse ! La validation oui-non (vrai-faux) se fait en haut de l'écran.

Vous avez le choix entre trois cases d'arrivée. Le plateau de jeu se déplace par scrolling pour vous montrer la couleur de chaque case.



COMMENTAIRE



ROCKET

Deux adjectifs? Ennuyeux et insipide. Les écrans ne sont pourtant pas mal, il semble y avoir suffisamment de questions pour qu'on ne retombe pas trop vite sur les mêmes, et le calcul des statistiques est assez amusant. Mais impossible d'y jouer après six heures de l'après-midi sans tomber rapidement dans un sommeil profond, proche du coma! Pas un bruit, à part les couinements de l'oiseau. Des écrans fixes, avec le retour systématique du plateau de jeu. Et des parties qui s'éternisent, parce que certaines questions sont vraiment ardues. Les masochistes s'amuseront à jouer en anglais ou en allemand. Les autres ingurgiteront des litres de café pour se tenir éveillés.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Le charme principal du Trivial Pursuit classique, c'est sa convivialité : on se pose des questions, on se dispute sur les réponses, etc., le tout autour d'une table de jeu. Sur console, tout le monde est tourné vers l'écran, questions et réponses s'affichent automatiquement, et on s'occupe de lancer votre dé et de déplacer votre pion. Bref, l'ambiance est froide et impersonnelle, et chacun joue finalement tout seul de son côté! Sans sombrer dans le trip "veillée des chaumières", on peut penser qu'un jeu de société doit rester un jeu de société. Sur console, c'est raté!

EDITEUR : SEGA
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : —

1-4 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION 52%

L'écran de performances est une bonne idée. Trop peu d'options.

GRAPHISMES 50%

Le plateau de jeu est très clair. Mais les décors des questions sont répétitifs.

ANIMATION 21%

A part le scrolling inutile du plateau de jeu et les danses grotesques de l'oiseau professoral, il n'y a rien.

BANDE-SON 25%

Heureusement, il y a quelques questions "musicales"...

JOUABILITE 79%

Programme "ergonomique" : le maniement est rapide et s'apprend en deux minutes.

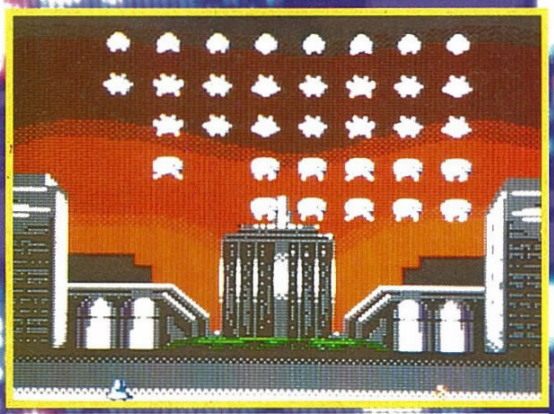
DUREE DE VIE 36%

Malgré des questions nombreuses, vous vous lasserez au bout de trois parties.

INTERET 41%

Si vous aimez les exercices de connaissance arides, achetez plutôt le jeu de société lui-même : les pions en plastique, le carton, le dé qui roule mal...

SUPER SPACE INVADERS



Au premier niveau, c'est exactement les Space Invaders originels. Bien alignés, ils se déplacent de droite à gauche et descendent d'un cran à chaque fois.

Certaines vagues d'attaque sont circulaires. Les aliens tournent sur eux-mêmes et s'abritent les uns derrière les autres. Il vaut mieux que le copain y passe.

LES INVADERS

Ils arrivent par le haut de l'écran. Dégommez-en un maximum avant qu'ils n'attaquent. Ils sont maintenant en place. Les météorites vous gêneront dans le combat.

Formation stratégique: les Invaders arrivent au centre et filent tout de suite sur les côtés. Puis ils reviennent au centre, et ainsi de suite. Difficile de viser!

Et revoici nos ancêtres les Space Invaders cuisinés à une nouvelle sauce! Surprise: le plat est plutôt réussi. D'abord parce que la cartouche donne le choix entre divers mondes, qui mettent en scène des escouades bien différentes d'Invaders: sagement rangés en ligne comme jadis, ou tournoyant en cercle, ou encore se séparant en deux triangles depuis le milieu, etc. Ce n'est pas de la poudre aux yeux, car la tactique de jeu change à chaque fois du tout au tout. Ensuite, il y a de drôles d'Invaders: certains se dédoublent dès qu'on les touche, d'autres sont indestructibles, d'autres encore permutent avec leur voisin intact au premier impact. Les meilleurs sont ceux qui lâchent un bonus en mourant, un peu comme dans Arkanoïd. Enfin, il y a des épreuves spéciales, dont la plus délirante est la défense d'un troupeau de moutons que les Invaders cherchent à transformer en méchouis! Dégommez la soucoupe avant qu'elle ne soit montée jusqu'aux étoiles, sinon le mouton tombe d'un peu haut et meurt quand même. Complètement fou!

Gag! Les soucoupes essayent d'attraper les moutons, et vous devez veiller sur le troupeau. C'est une phase bonus.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

On est loin des Space Invaders 92 et autres ratages! L'affichage est clair, l'animation des Invaders est parfaite, les sprites sont nets, et le jeu tourne très vite. La variété des mondes, des tableaux, des ennemis et des bonus renouvelle sans arrêt le défi. En plus, ce n'est pas un exercice de tir stupide: chaque vague d'assaut a ses points faibles, et si vous ne les trouvez pas, adios! Dernier point fort: les bruitages varient selon le type d'Invader et suivent avec précision le déroulement du combat.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Beau choix de mondes et de tableaux.

GRAPHISMES 72%
Décors esthétiques, sprites très distincts.

ANIMATION 75%
Rapide, souple, originale.

BANDE-SON 82%
Bruitages variés et bonne musique.

JOUABILITE 80%
Difficulté progressive bien dosée.

DUREE DE VIE 77%
Tableaux nombreux et très différents.

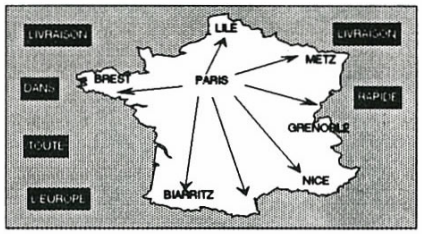
INTERET 78%
Tout bon! Si vous aimez les Space Invaders...

1 JOUEURS

CARTOUCHE

WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél:45.69.48.01 Fax:45.69.47.95



WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél:45.69.48.01 Fax:45.69.47.95

*** PROFESSIONNELS CONTACTEZ LE 45.69.48.01 ***

MEGADRIVE		NEO GEO		SUPER N.E.S		GAME - GEAR	
Alien III	420 F	Mutation nation	995 F	Super double dragon	560 F	Prince of persia	270 F
Lakers us celtics	380 F	Ninja commando	1 290 F	Am gladiators	560 F	Marble madness	265 F
Deadly moves/power athlete (J)	Tél	Andro dunos	1 050 F	Amazing tennis	499 F	Paper boy	265 F
Ninja gaiden (J)	Tél	Burning fight	780 F	Blues brother	590 F	S space invaders	265 F
Terminator II	420 F	Fatal fury	995 F	Bulls us lakers	510 F	Simpson vs mutants	270 F
Chase HQ II (J)	430 F	World of hero	1 350 F	Dino city	499 F	Super monaco gp II	250 F
Wings of wor	390 F	Art of fighting	Tél	James bond JR	510 F	Wheel of fortune	270 F
Ferrari grand prix (promo)	300 F	Foot ball frenzy	995 F	Wings II	510 F	Monstre world II	245 F
Junker's high (J)	380 F	Last resort	995 F	Family dog	510 F	Outrun europa	260 F
Death duel	440 F	King of monsterII	1 080 F	Home alone 2	510 F	Gambler	245 F
Majin saga (J)	Tél	Base ball stars II	1 080 F	Kablooey	499 F	Mickey mousse II	245 F
Leimmings	420 F	8 man	850 F	Krustys fun kouse	450 F	Dodge dandei	250 F
Time gal (J)	Tél	Robo army	890 F	N B A all star	510 F	Chuck rock	250 F
R B I base ball III (promo)	300 F	Thrash rally	890 F	Ncaa basket ball	590 F	Foremans knock out	260 F
Rampart	380 F	Magician lord	640 F	Out of this world	510 F	Batman returns	Tél
Batman return joker	395 F	Alpha pission	790 F	Paper boy II	430 F	**SUPER FAMICOM**	
Super smash tv	380 F	Nam 1975	640 F	Radio fliger	530 F	Valken	530 F
Super monaco GP II (ntsc)	380 F	Bleu's journey	720 F	Robocop III	550 F	Cacoma knight	480 F
Dragon fury (promo)	299 F	**GAME BOY**		Home alone II	540 F	Ashita no joe	520 F
War song (promo)	340 F	Pit fighter (promo)	215 F	Spankys ouest	495 F	Swiv	560 F
universal soldier	395 F	Ninja taro	260 F	Spiderman us x man	515 F	Human grand prix	530 F
Capriati tennis	410 F	Nakajoma F1 hero GB 92	250 F	Street fighter II	650 F	Syberion	490 F
Lyber cop	440 F	Double dragon III(promo)	215 F	Teenage turtles IV	550 F	Prince of pershia	590 F
Sorcerrers kuigdom	450 F	Mouse trap hotel	250 F	Terminator II	515 F	Street fighter II	650 F
Predator 2	390 F	Jordan vs bird	250 F	Toxic crusaders	520 F	Parodins da	590 F
Humans	510 F	Tasmania story	245 F	Wonder from y's III	560 F	Hokuto no ken	590 F
Super high impact (promo)	300 F	Runes of virtue	295 F	Final fantasy myst Q	tel	Turtle in time 4	550 F
Thunder force IV (ntsc)	440 F	Amazing tater (promo)	210 F	**ACCESSOIRES**		Super mario world	430 F
Teste drive II	440 F	Spanky's Quest (promo)	210 F	Game boy + 1 jeu au choix	690 F	First of north star 6	570 F
Wheel of fortune	440 F	Tiny toon	265 F	Game gear + 1 jeu au choix	1 090 F	Super volleyball	580 F
Chuck rock	440 F	Dr franken	260 F	Mega drive (j)	850 F	Out of this world	590 F
Nobunaga segokude	440 F	Mega man II	265 F	Mega drive (j) + 1 jeu au choix	1 190 F	Mystical Quest m.mouse	570 F
High schod soccer	440 F	Ninja boy II	235 F	Mega drive cd + 1 jeu au choix	2 690 F	Deadly moves	540 F
Sonic II	Tél	Boxxle II (promo)	196 F	Neo - Geo	2 590 F	Fatal fury	610 F
Green dog	380 F	Tom and jerry	245 F	Neo Geo + magician world	2 990 F	Battle dodge ball	610 F
Twinkle tale	395 F	Hudson hawk	250 F	Super famicon + converteur	1 390 F	Spindigy world	550 F
Outlander	385 F	Interstellar assault	265 F	Super famicon + converteur		Dodge danpei	550 F
Gods	385 F	Paper boy II (promo)	215 F	+ 1 jeu au choix	1 890 F	CB characters wars	530 F
Drouble dragon III	395 F	Adams family	245 F	J.B.King (sfc)	490 F	Return of double dragon	Tél
Dodge club soccer	440 F	Blues brother	265 F	Game converteur (sfc)	180 F	Dragon Quest v	690 F
Metallifung	395 F	ferrari grand prix (promo)	215 F	R.G.B cable (sfc)	350 F	Super mario card	610 F
NHL hockey 93	480 F	Turtles ninja II	260 F	ASCII pad joystick (sfc)	210 F	Acrobat mission	550 F
Pigskin Football	Tél	Best of the best	260 F	Apollo joystick	650 F	Gamber self style	Tél
Captain America	Tél	Prince of persia	270 F	Cluster stick (MG)	349 F	Sonic blastman	590 F
R.clement MVP	Tél	**MEGADRIVE CD**		Game adaptateur (MG)	60 F	Acslay	590 F
F-15 strike ragle II	Tél	Detornator	450 F	Joystick original (MG)	97 F	Sky mission	590 F
Side pocket	410 F	Wonder dog	450 F	Neo Geo joystick	390 F	Mystery circle	Tél
Shanghai II	Tél	Burai	450 F	Mémoire carte néo géo	190 F	Gunforce	550 F
Ex mutants	Tél	Prince of pershia	450 F	Capcom stick fighter	790 F	Super gandam	Tél
Keeper of the gatess	Tél	Thunder storm IV	450 F	Consol super N.E.S(seul)	990 F	Home alone	510 F
John madden football III	Tél	After burner III	470 F	Console super N.E.S+JEUX	1 450 F	Mario print	630 F
W.trophy soccer	Tél	Rise of dragon	450 F	Transfo (sdc) (mg)	85 F	Metal jack	510 F
Gemfire	Tél	Dark wizard	450 F	Xe-8 joystick	190 F	Phanlanx	580 F
Muhammad ali	Tél	Pennia alesta	450 F	Big window game gear	170 F	Dirty challenger	570 F

BON DE COMMANDE

Nom et Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

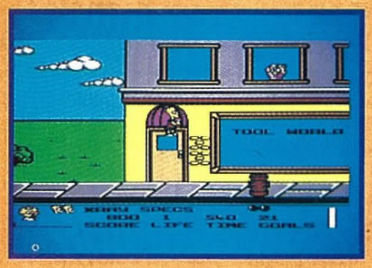
Téléphone : _____ Date : _____

C+ 14

Désignation du produit	Qté	Prix
Signature :	* Frais de port	
	Total	

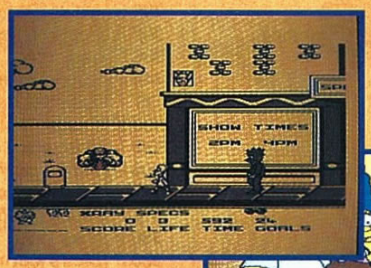
*Frais de port : Logiciel = 35 Frs, Console = 90 Frs, Contre rembt. = 35 Frs
Locigiel SNK = 60 Frs Paiment par chèque ou mandat lettre

THE SIMPSONS

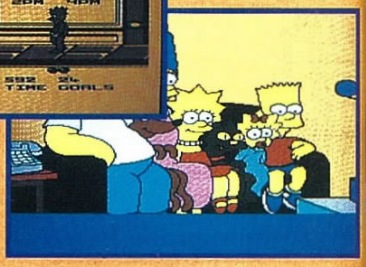


Bart en équilibre sur la vitre d'une fenêtre... Une des nombreuses invraisemblances du programme qui gâchent le plaisir du jeu et rendent certaines solutions impossibles à trouver de façon logique.

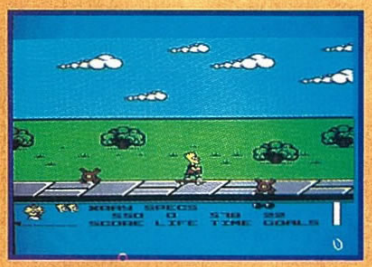
Enfer et damnation! Des mutants extraterrestres ont envahi la paisible ville de Springfield! Pas de panique... ces extraterrestres étranges semblent plutôt ramollis du ciboulot puisque leur plan d'invasion consiste à bricoler une arme secrète composée d'objets de couleur mauve, de chapeaux, de panneaux "Exit", de ballons et de barres radioactives! De plus, Bart est là pour les en empêcher en faisant disparaître tous ces "ingrédients" à travers les cinq niveaux que propose le jeu (la ville, le centre commercial, le musée d'Histoire naturelle, le parc d'attractions de Krusty le Clown, la centrale nucléaire). Pas de raisons de s'inquiéter donc, si ce n'est que vous avez du pain sur la planche: il vous faut tenir le rôle de Bart, et les choses sont bien moins faciles qu'il n'y paraît. Au premier niveau par exemple, Bart, armé d'une bombe de peinture, doit repeindre tous les objets mauves qu'il aperçoit dans la ville, mais certains d'entre eux sont inaccessibles et il vous faudra trouver comment les colorier malgré tout. Ce jeu d'arcade est tellement bourré d'énigmes qu'il en devient presque un jeu d'aventure dans lequel vous devez non seulement trouver les astuces qui vous permettent de progresser, mais aussi les exécuter avec une redoutable précision.



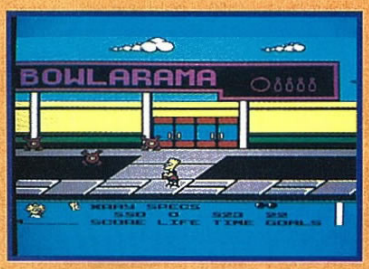
Les mutants déguisés en passants révèlent leur vrai visage!



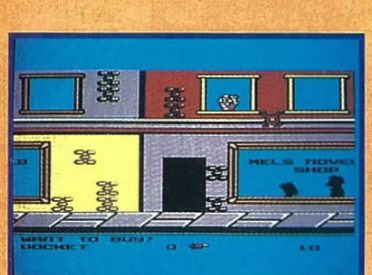
La famille Simpson au grand complet, affalée devant la télé!



Bart s'empare d'un skate-board et slalome entre les mutants! Vous pourrez employer divers objets pour faciliter votre progression.



Un sacré problème pour Bart: comment repeindre l'enseigne du bowling préféré d'Homer? Une fusée devrait faire l'affaire.

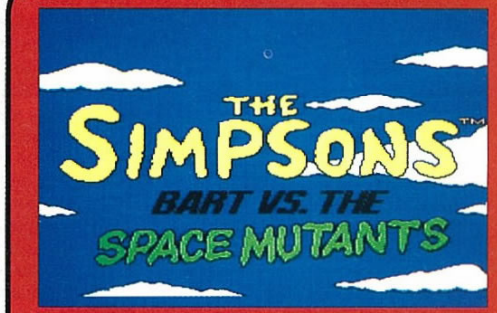


Bart s'arrête dans un magasin pour faire quelques emplettes. Clés, fusées de feu d'artifice, sifflet, pétards... tous ces objets vous permettront d'atteindre certains objectifs apparemment inaccessibles.

COMMENTAIRE

HOMER

Inutile de le nier plus longtemps: c'est bien en hommage à l'infatigable dévoreur de côtelettes de porc qui sert de papa au terrible Bart que j'ai choisi mon nom, et je suis donc un véritable fan des Simpsons... Pourtant, ce jeu est loin de m'emballer. La solution des énigmes est parfois un peu trop tordue, et il vous faut exécuter l'action au millimètre près, ce qui s'avère rapidement énervant. Et lorsque vous mourez, vous reprenez systématiquement le jeu en arrière, ce qui est décourageant. The Simpsons mérite malgré tout une bonne note, car il plaira aux amateurs de challenge difficile et précis, mais, pour ma part, je trouve ce jeu un peu trop "stressant".



FLYING EDGE PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Vu le sujet, on aurait pu faire mieux!

GRAPHISMES 65%
Personnages petits et décors trop "carrés".

ANIMATION 62%
Décevante pour des héros de dessin animé.

BANDE-SON 65%
Musique moyenne et bruitages purement fonctionnels.

JOUABILITE 50%
L'action réclame trop de précision.

DUREE DE VIE 53%
Une fois terminé, le jeu n'a plus d'intérêt.

INTERET 68%
Original, mais trop difficile.

1 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

SOIS LE PREMIER . . . . . À obtenir les nouveautés
DEPENSES MOINS . . . . . Avec ta carte de membre
CLUB D'ACHAT ET DE VENTE Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES 119
ASC II PAD S.NES 189
SUPER ADAPTATEUR 99

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
ADDAMS FAMILY	449	310	220
ALIEN VS PREDATOR	449	TEL	TEL
AMERICAN GLADIATORS	465	TEL	TEL
AXELAY	425	TEL	TEL
BART NIGHTMARE	425	290	200
BATMAN II	449	TEL	TEL
CALIFORNIA GAMES	409	TEL	TEL
CASTLEVANIA IV	439	290	200
CONTRA III	439	300	210
DINO CITY	409	TEL	TEL
DREAM TV	449	TEL	TEL
DUNGEONS AND DRAGONS	469	TEL	TEL
DUNGEON MASTER	499	TEL	TEL
F 1 RACE OF CHAMPIONS	439	TEL	TEL
FINAL FANTASY LEGEND II	475	290	200
FINAL FIGHT	439	290	200
GUN FORCE	449	TEL	TEL
HARLEY HUMONGOUS ADV.	415	TEL	TEL
HOOK	449	TEL	TEL
HUNT FOR RED OCTOBER	400	TEL	TEL
IMPERIUM	439	TEL	TEL
IREM SKINS GAME	429	TEL	TEL
JAMES POND JR	449	TEL	TEL
JOE ET MAC	425	290	200
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	425	290	200
LEMMINGS	429	290	200
LETHAR WEAPON	439	TEL	TEL
MAGICAL QUEST	465	TEL	TEL
NBA ALLSTARS	449	TEL	TEL
NCAA BASKETBALL	449	TEL	TEL
OUT OF THIS WORLD	449	TEL	TEL
PHALANX	439	TEL	TEL
PILOT WINGS	405	240	170
POPULOUS	329	220	150
PRINCE OF PERSIA	449	TEL	TEL
PUSHOVER	449	TEL	TEL
RADIO FLYER	439	TEL	TEL
ROBOCOP III	439	260	180
ROGER CLEMENS BASEBALL	419	TEL	TEL
ROMANCE II	485	270	190
SOUL BLADER	429	TEL	TEL
SPANKY'S QUEST	439	TEL	TEL
SPIDERMAN X MEN	449	TEL	TEL
STAR WARS	439	TEL	TEL
STREET FIGHTER II	599	395	280
SUPER ADVENTURE ISLAND	419	270	190
SUPER BUSTER BROS	419	TEL	TEL
SUPER DOUBLE DRAGON	465	TEL	TEL
SUPER GHOULS N' GHOSTS	429	300	210
SUPER GOAL	419	TEL	TEL
SUPER MARIO KART 60 H2	429	TEL	TEL
SUPER WRESTELVANIA	419	270	190
TOM ET JERRY	415	TEL	TEL
TORTUES NINJA IV	449	300	210
UNIVERSAL SOLDIER	449	TEL	TEL
WINGS II	449	TEL	TEL
ZELDA III	449	310	220

GAME BOY

LIGHT BOY 135
DOCS CARRY ALL 149
TRANSFO GAME BOY 95

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
4 IN 1 FUN PACK	205	130	90
ALIEN III	220	150	100
BATMAN II	220	130	90
BEST OF THE BEST	215	150	100
BIONNIC COMMANDO	225	150	100
BONK'S ADV	215	130	90
COOL WORLD	199	130	90
DARKMAN	209	150	100
DIG DUG	205	130	90
DOUBLE DRAGON III	209	150	100
DR FRANKEN	209	150	100
DRAGON'S LAIR	209	130	90
F15 STRIKE EAGLE	229	150	100
FINAL FANTASY ADV	230	140	100
FINAL FANTASY II	230	140	100
HIT THE ICE	220	150	100
HOOK	215	140	100
JOE ET MAC	220	150	100
KNIGHT QUEST	205	130	90
KRUSTY'S FUNHOUS	215	150	100
LETHAL WEAPON	215	150	100
LITTLE MARMAID	229	150	100
LOONEY TUNES	205	150	100
MEGAMAN III	229	150	100
MOUSETRAP HOTEL	205	150	100
OUT OF GAS	215	130	90
PRINCE OF PERSIA	220	140	100
SIMPSONS II	220	150	100
SPIDERMAN II	215	150	100
SUPER OFF ROAD	215	150	100
TALESPIN	225	150	100
TOM ET JERRY	205	150	100
TOP GUN II	209	140	100
TOXIC CRUSADERS	215	130	90
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	249	150	100
WWF SUPERSTARS II	215	150	100
XENON II	205	130	90
ZEN	215	140	90

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:

50FR PAR JEUX NEUF **20FR** PAR JEUX UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre?
Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part.
Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom.
Téléphones-nous dés maintenant pour les prix et notre accord.
Tes jeux doivent être avec leur notice,dans la boite d'origine.

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés ,non!
Tu peux les réserver en avance, et tu seras
DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec.
IMPORTANT: Les chéques et cartes bleues ne seront
débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
Livraison en 48HEURES.
Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous
une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Nos prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilités.

NOUS AVONS AUSSI

MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

TELEPHONE

30.64.54.54

De 9H a 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

PASSES TES COMMANDES PAR
MINITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
ET PLEIN D'INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre
Cheque ☐
Contre-Remboursement ☐
Carte Bleue ☐
No.
Date d'expiration

Pour les chéques superieurs a 1000fr un No. de carte est necessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer ta commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

Nom
Adresse
Ville
Code postal
Tel

Jeux	Console	Prix
Frais d'envoi		
Total		

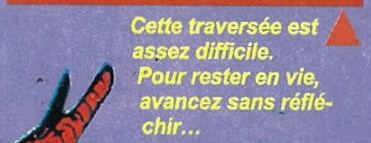
Signature

REVIEW

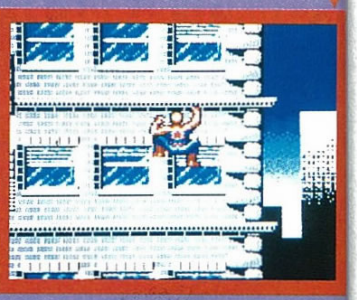
SPIDERMAN

Sorti sur Sega, Spiderman nous arrive maintenant sur Game Gear. Le "Kingpin", un criminel notoire, a fait une déclaration de presse surprenante. Il accuse Spiderman d'avoir dissimulé une bombe en plein cœur de New York. L'engin radioactif doit exploser dans les vingt-quatre heures et détruire la ville. Pour prouver votre innocence, vous, Spiderman, allez devoir traverser huit tableaux de difficulté croissante. Dans un premier temps, il vous faudra rejoindre votre bureau sans vous faire capturer par les policiers. Le reste du jeu vous conduira dans des quartiers de la métropole, où vous affronterez le docteur Octopus, l'Homme-Lézard, Electro, l'Homme de sable, le Hobgoblin, Venom et, enfin, le Kingpin. Spiderman peut sauter, monter le long des murs, distribuer des coups de poing et de pied. Ses toiles d'araignée lui permettront de se balancer dans les hauteurs et d'emprisonner momentanément ses ennemis. Mais ses réserves ne sont pas illimitées. Chaque photographie de grand méchant rapportée à son patron lui sera payée. Cet argent lui permettra d'acheter du fluide de toile d'araignée. Il vous faudra esquiver les coups de vos ennemis car vous n'êtes pas immortel. Si la situation se gâte, vous pourrez vous téléporter chez vous et vous y reposer. Toutefois chaque heure de repos vous ôtera quinze secondes. En effet, vous n'avez que vingt-quatre minutes pour réhabiliter Spiderman.

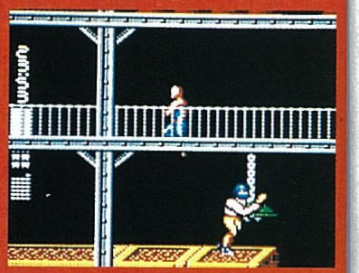
Lors du premier tableau, il vous faut atteindre votre bureau situé au dernier étage. Jouez à l'araignée, mais attention ! des trouble-fête veulent vous faire chuter.

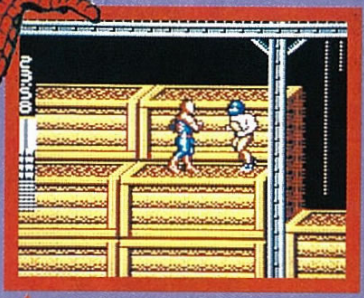


Cette traversée est assez difficile. Pour rester en vie, avancez sans réfléchir...



Notre héros peut sauter, mais l'utilisation de son super-fluide lui permet de se balancer dans les airs et d'atteindre les niveaux élevés.





Chaque écran vous opposera à de nombreux adversaires. Lorsque vous les aurez neutralisés, le boss apparaîtra.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
Une belle introduction avec des graphismes de Marvel.

GRAPHISMES 75%
De beaux décors, très colorés.

ANIMATION 80%
C'est rapide et fluide. Certains décors sont animés.

BANDE-SON 65%
Des musiques "métalliques".

JOUABILITE 75%
Les commandes répondent bien.

DUREE DE VIE 50%
Le jeu est beaucoup trop dur, c'est énervant.

INTERET 65%
C'est très beau mais trop difficile.

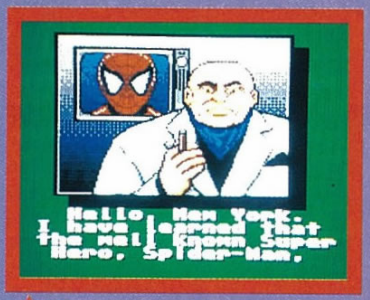
1 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

ROCKET

Spiderman est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car ils sont entrecoupés de très belles séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Non, non, ce n'est pas le présentateur télé, mais le diabolique Kingpin. Il fait croire à la population que Spiderman a caché une bombe dans New York. Tout le monde est affolé...

DIGITAL ACCESS 93.94.51.10

L'accès Nouveautés

NOUVEAU 3615 DIGITALACCESS Dès le 15 Novembre 1992, branchez vous sur le 3615 code DIGITALACCESS. Accédez aux avant-premières du jeu vidéo (news & previews), commandez en toute tranquillité, participez à nos Jeux&Quiz et remportez de nombreux cadeaux (jeux, consoles, accessoires). D'autres rubriques vous attendent et vous reservent bien des surprises... A

DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES

MEGADRIVE

Megadrive + Sonic	995 F
MEGA CD + Joypad	2490 F
SEGA Wonder Mega (new)	4290 F
Action Replay PRO (new)	499 F
Arcade Power Stick	389 F
Cluster Stick (new)	389 F
Joypad Sega Megadrive	145 F
Joypad PRO 2 (new)	199 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	99 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	449 F
Batman Return of Joker (us)	449 F
Capriati Tennis (us)	399 F
Captain America (us)	Tél.
Chiki Chiki Boys (Jp)	399 F
F15 Strike Eagle II (us)	Tél.
G O D S (us)	449 F
Indiana Jones Crusade (us)	449 F
Lemmings (us)	449 F
LHX Attack Shopper (us)	449 F
Metal Fang (Jp)	Tél.
Muhammad Ali Boxing (us)	Tél.
NBA All Star Challenge (us)	449 F
NHLPA Hockey (us)	449 F
N i n j a (Jp)	449 F
Power Athlete (Jp)	Tél.
RBI Baseball 4 (Jp)	Tél.
Sonic The Hedgehog 2 (Jp-us)	449 F
Terminator 2 (us)	449 F
Terra Cresta (Jp)	449 F
Thunder Force IV (Jp)	Tel.
Universal Soldier (us)	449 F
World Trophy Soccer (us)	449 F
WWF Wrestlamania (us)	449 F

LES HITS

Alisia Dragoon (Jp)	399 F
Ayrton Senna Monaco GP II	449 F
Buck Rogers (us)	449 F
Bulls vs Lakers (us)	449 F
Chuck Rock (us)	449 F
David Robinson Basketball (Jp)	399 F
European Club Soccer	449 F
F-1 Hero MD (Jp)	399 F
Green Dog (us)	399 F
Jordan vs Bird (us)	399 F
Olympic Gold (Jp)	399 F
Rings Of Power (us)	449 F
Terminator (us)	449 F
Turbo Out Run (Jp)	399 F
Twinckle Tale (Jp)	399 F

LES NOUVEAUTES MEGA CD

After Burner III (Jp)	549 F
Black Hole Assault (Jp)	449 F
Buraï (Jp)	449 F
Crying Dragon (Jp)	499 F
Dark Wizard (Jp)	499 F
Dungeon Master (Jp)	Tél.
Lunar The Silver Star (Jp)	499 F
Nobunaga & his Ninja Force "ALESTE" (Jp)	449 F
Prince of Persia (Jp)	499 F
Pro Baseball '92 (Jp)	499 F
Rise of the Dragon (Jp)	499 F
Thunder Storm FX (Jp)	449 F
Time Gal (Jp)	499 F
Wonder Dog (Jp)	499 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom (Jp)+2 manettes+jeu	1690 F
Super N.E.S. (us) + manette	1190 F
Super N.E.S. (us) + manettes + Mario 4	1490 F
Converteur Universel (new)	149 F
Pro Action Replay & Converteur	549 F
Capcom Power Stick Fighter	790 F
Boitier Infrarouge Capcom	399 F
HORI Fighting Stick (new)	499 F
Joystick J.B. King	650 F
Joystick XE-1 SFC	790 F
Super Handy Control ASCII L5 (new)	Tél.
Lot de 5 Boitiers individuel SFC	100 F
Malette de transport "Family Case"	225 F
Rallonges pour manettes SFC	129 F

LES NOUVEAUTES

Amazing Tennis (us-Jp)	590 F
Assault Suits Valken (Jp)	Tél.
Axelay (Jp-us)	590 F
Bart's Nightmare (us)	590 F
Blues Brothers (us)	590 F
Dragon's Lair (us)	Tél.
Dragon Warrior 4 (us)	650 F
Fatal Fury (Jp)	690 F
Golden Fighters (Jp)	590 F
Gun Force (Jp-us)	590 F
Irem Skin Games (us)	550 F
James Bond Jr (us)	590 F
Ken le Survivant 6 (12M) (Jp)	Tél.
Human F1 Grand prix (Jp)	Tél.
Might & Magic II (us)	650 F
Mystical Quest (Jp-us)	Tél.
NBA all Star Challenge (us)	590 F
Out Of This World (us)	590 F
Power Athlete (Jp)	Tél.
Return of Double Dragon (Jp)	590 F
Robocop III (us)	550 F
Sonic Blastman (Jp)	590 F
Soul Blader (us)	590 F
Spiderman vs X-Men (us)	Tél.
Super Double Dragon (Jp-us)	590 F
Super F-1 Hero (Jp)	590 F
Super Mario Kart (Jp-us)	590 F
Super NBA Basketball (us)	590 F
Super Play Action Football (us)	Tél.
Super Strike Eagle (us)	Tél.
Super S.W.I.V. (Jp)	Tél.
Super Volleyball (Jp)	590 F
Terminator (us)	Tél.
Terminator H (us)	Tél.
Tom & Jerry (us)	590 F
Twin Volleyball (Jp)	590 F
Universal Soldier (us)	590 F
Wing Commander (us)	Tél.
Wings 2 "Sky Mission" (Jp-us)	590 F

LES HITS

Addams Family (us)	550 F
Astral Bout (Jp)	449 F
Blaze On (Jp)	449 F
Castlevania 4 (Jp)	449 F
Contra Spirit (Jp)	550 F
F-1 Exhaust Heat (Jp-us)	550 F
F-1 Grand Prix (Jp)	449 F
F-1 Super Driving (Jp)	590 F
F-Zero (Jp-us)	449 F
H O O K (Jp-us)	550 F
King Of The Monsters (Jp-us)	590 F
Magic Sword (Jp)	449 F
Mario Paint (Battery+souris)	650 F
Olive & Tom (Jp)	650 F
ParodiusC(Jp)	590 F
Police Metal Jack (Jp)	449 F
Prince of Persia (Jp)	449 F
Rushing Beat (Jp)	449 F
Street Fighter II (Jp-us)	690 F
Super Aleste (Jp-us)	590 F
Super Dunk Shot (Jp-us)	590 F
Syvalion (Jp)	449 F
Tortues Ninja 4 (Jp-us)	550 F
Ultimate Football (Jp)	449 F
WWF Wrestlemania (Jp-us)	449 F

N E O - G E O

Neo-Geo+Manette+Magician Lord	2990 F
Neo-Geo+Manette+Jeu au choix*	3490 F
Manette SNK Neo-Geo	490 F
Memory Card	190 F

LES NOUVEAUTES

Art of Fighting	Tél.
Andro Dunos	1290 F
Baseball Stars II	1290 F
Eight Man	990 F
Fatal Fury	990 F
Frenzy Football	1290 F
King Of the Monsters II	1390 F
Last Resort	1390 F
Mutation Nation	1290 F
Ninja Commando	1290 F
Ryu ko no Ken	Tél.
Robot Army	990 F
Sengoku II	Tél.
View Point	Tél.
World Heroes	1590 F

NEC PC ENGINE

Coregrafx + manette	790 F
Coregrafx + manette + jeu	890 F
Core Puissance 5	1290 F
PC Duo	2490 F
Turbo Express GT	1490 F
Super System Card v.3.0	599 F
Adaptateur 5 joueurs	249 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F

LES NOUVEAUTES COREGRAFX

Bomber Man '93	Tél.
Fire Pro Wrestling III	399 F
PC Denjin	399 F
PC Kid 3 "The Revenge"	Tél.
Power League V	399 F
Power Sport Olympic	399 F
Soldier Blade	399 F
Terra Cresta	399 F

LES NOUVEAUTES CD-ROM

Davis Cup (SCD)	399 F
Dungeon Master (SCD)	Tél.
God Panic (SCD)	449 F
Lemmings (SCD)	Tél.
Loom (SCD)	499 F
Panza Kick Boxing (SCD)	449 F
Project F (SCD)	449 F
Ranma 1/2 (SCD)	499 F
Rayxamber III (SCD)	399 F
Shadow of the Beast (SCD)	399 F
Shape Shifter (SCD)	Tel.
S n a t c h e r (SCD)	499 F
Super Pro Baseball (SCD)	449 F
Super Raiden (SCD)	399 F
Tecmo World Cup (SCD)	499 F

G A M E B O Y

Gameboy (us)+Tetris	649 F
Malette de transport "Carry Case"	175 F
Hyper Boy (ecran+support+joystick)	429 F
Handy Joy Plus (loupe,Baffles,Joystick)	Tél.
Universal Battery Pack (new)	369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	285 F
Barbie (us)	265 F
Bart vs Juggernauts (us)	265 F
Best of the Best (us)	265 F
Cool World (us)	265 F
Darkman (us)	285 F
Double Dragon 3 (us)	265 F
Dr Franken (us)	265 F
F15 Strike Eagle (us)	285 F
Home Alone 2 (us)	265 F
Joe & Mac (s)	265 F
Konami Ice Hockey (Jp)	265 F
Speed Ball 2 (Jp-us)	265 F
Spiderman 2 (us)	285 F
Star Wars (us)	285 F
Super Marioland 2 (Jp)	265 F
Super Off Road (us)	265 F
Terminator 2 Arcade (us)	285 F
Tip Off (Jp-us)	265 F
Toxic Crusaders (us)	265 F
Tom & Jerry (us)	265 F
Universal Soldier (us)	265 F
WWF Superstars 2 (us)	285 F
Xenon 2 (us)	265 F

LES HITS

Addams Family (us)	265 F
Adventure Island (us)	245 F
CastleVania II (Jp)	225 F
Duck Tales (us)	265 F
Final Fantasy Legend 2 (us)	329 F
F-1 Hero II (Jp)	245 F
HOOK (us)	265 F
Hudson Hawk (us)	265 F
Kick Off (us)	Tél.
Mega Man 2 (us)	265 F
Mickey Mouse 2 (us)	265 F
Ninja Turtles 2 (us)	265 F
Prince of Persia (Jp-us)	265 F
Robocop 2 (us)	265 F
Star Treck (us)	265 F
Terminator 2 (us)	265 F

G A M E G E A R

GameGear + Columns	890 F
GameGear + Sonic	990 F
Loupe Sega Big Window	169 F
Gear Master (pour jeux master system)	169 F
Universal Battery Pack (new)	369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	279 F
Ayrton Senna Monaco GP 2 (us)	279 F
Bart vs Space Mutants (us)	279 F
Batman Returns (us)	279 F
Chuck Rock (us)	279 F
David Robinson Basketball (us)	279 F
GG Shinobi 2 (us)	279 F
Indiana Jones Crusade (us)	279 F
Olympic Gold (us)	279 F
Prince of Persia (us)	279 F
Smash TV (us)	279 F
Sonic the Hedgehog 2 (Jp-us)	279 F
Spiderman (us)	279 F
Streets of Rage (Jp)	279 F
Tazmania (us)	279 F
Vampire (Jp)	279 F
Winbledon Tennis (us)	279 F

LES HITS

Aerial Assault	269 F
Aleste	Tél.
Ax-Battler (us)	249 F
Chase HQ	269 F
Crystal Warriors	299 F
Donald Duck	269 F
GG Shinobi (Jp-us)	249 F
George Foreman Boxing	249 F
Hyper Pro Baseball	Tél.
Joe Montana Football	Tél.
Monster World II (Jp-us)	Tél.
Mickey Mouse (Jp-us)	249 F
Ninja Gaiden (Jp-us)	249 F
Sonic the Hedgehog	269 F

NOUVEAUX PRODUITS !

- ADAPTATEUR 5 JOUEUR (SFC)
- KOONAMI HYPER BEAM (Joypad infrarouge)
- RALLONGES MANETTES SFC
- PC ENGINE MOUSE (SOURIS)
- MAGAZINE AMERICAIN "E.G.M."
- MAGAZINE JAPONAIS "FAMITSU"

Pour les accros de la nouveauté, tél.

NOUVEAU 3615 DIGITALACCESS COMMANDEZ JOUEZ, GAGNEZ !

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter par fax au 93.94.54.80.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

DIGITAL ACCESS VPC - BP 38 - 06402 CANNES CEDEX

allo... 93 94 51 10
Digital Access VPC

offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- 10 Frs Jeux et accessoires supplémentaires
- 30 Frs Jeux

TOTAL :

Nom : .....

Adresse : .....

.....

.....Ville : .....

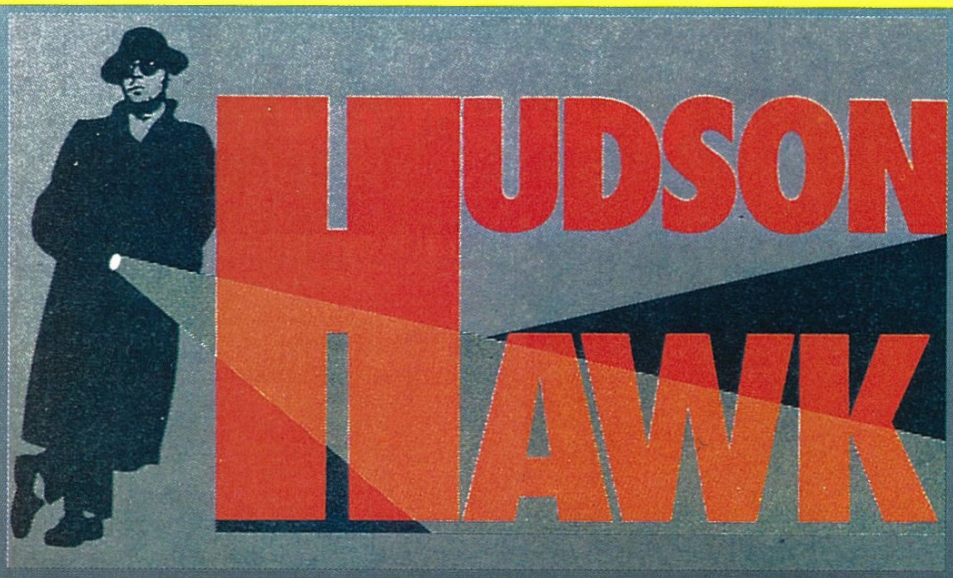
Code postal : ..... N°Tél : .....

C+ 14

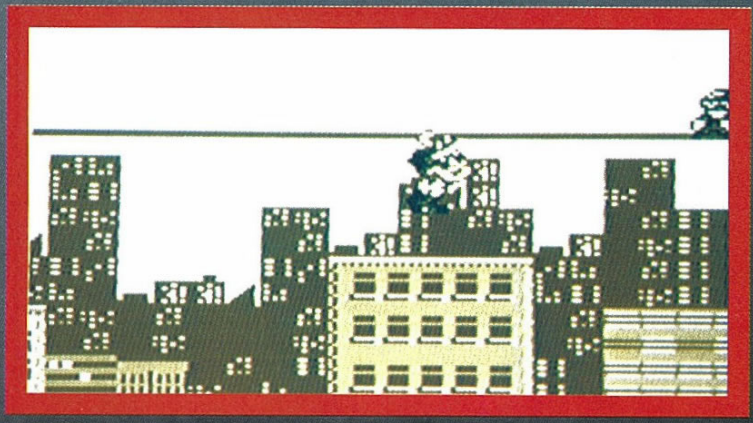
CB PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

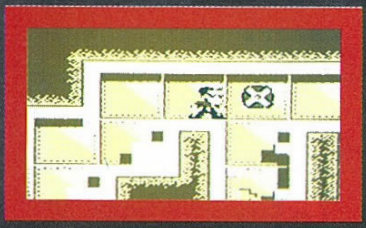


Eddie Hawkins, surnommé the Hudson Hawk, a la réputation d'être le meilleur cambrioleur du monde. Darwin et Minerva Mayflower, un couple d'affreux jojos, le savent mieux que quiconque. Ces deux vilains ont découvert que Léonard de Vinci avait construit une machine à fabriquer de l'or. Une chance inouïe pour eux, mais une catastrophe pour l'économie mondiale! Les plans de cette fabuleuse et terrible machine se trouvent divisés en deux parties, chacune cachée dans une œuvre de ce cher Léonard. La première se trouve dans un coffre-fort aux Etats-Unis, et la seconde est farouchement gardée au Vatican. Pour s'assurer l'aide du gentleman cambrioleur, les Mayflower ont enlevé son meilleur ami. Vous devrez donc aider Hawkins à dérober les deux chefs-d'œuvre du grand maître (une statue et un livre) et à découvrir l'incroyable machine, dans le but de la détruire. Pour cela, il vous suffira d'enlever la pierre précieuse, contenue dans la machine qui sert de générateur. Hawk est un pacifique, il n'utilise pas d'arme à feu, mais une balle de base-ball! Les effets sont garantis. Il peut utiliser les parasols, fauteuils et autres canapés pour rebondir, et les fils électriques lui seront également bien utiles pour franchir les grands vides. Evidemment, il trouvera sur son chemin des personnages indésirables, de la concierge aux flics armés en passant par les motards fous et les chiens enragés. Cela fait beaucoup pour un seul homme, mais Hawk n'est pas un homme ordinaire!

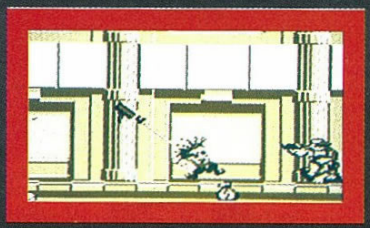


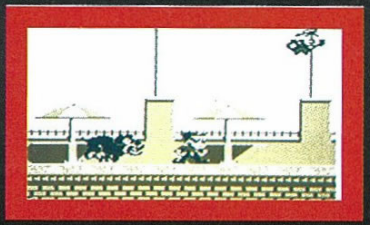
Un conseil: ne regardez pas en bas et ne lâchez les fils sous aucun prétexte!

Je ne savais pas que l'on maniait si bien les armes à feu au Vatican!

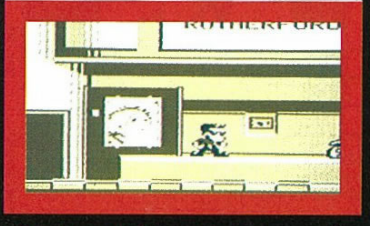


Encore un pas et vous terminerez dans la vitrine d'une boucherie.





Je ne sais pas pourquoi, mais le chien a l'air de vous en vouloir!



Une des créations de Léonard de Vinci se trouve dans la salle des ventes Rutherford...

COMMENTAIRE

MORGAN

Quelle déception ! Je n'avais pas tout à fait joué trois heures à Hudson Hawk que, déjà, je le terminais ! La réalisation est pourtant très bonne. Les graphismes sont très réussis, et les ennemis sont assez comiques. L'animation retient l'attention quelques instants, car elle est souple et bien détaillée. La bande-son est sympa, mais un peu lassante à la longue. Néanmoins, ce titre possède un certain charme de suspense-action qui ravira sans doute les quelques acheteurs.
Bref, au total, les trois niveaux décomposés en cinq ou six petites zones ne suffisent malheureusement pas à justifier l'achat de ce produit.

HUDSON HAWK

SONY IMAGESOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 61%
Votre personnage s'agite comme un clown.

GRAPHISMES 81%
Les ennemis sont variés et bien dessinés.

ANIMATION 85%
La rapidité est bonne, les mouvements sont détaillés.

BANDE-SON 83%
Sympa, mais elle finit par être lassante.

JOUABILITE 87%
Très bonne, le contrôle du personnage est excellent.

DUREE DE VIE 29%
Ah! là! là! Vous terminez le jeu en moins de trois heures.

INTERET 40%
Et encore c'est bien payé! Le jeu est trop court.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.BOY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.BOY Loupe (MAGNIFIER)	99
CONVERTISSEUR JOYPAD EN JOYSTICK	69
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
HOUSSE JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
COOL WORLD	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	269
DRAGON'S LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLASTER	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JOE ET MAC	239
JORDAN VS BIRD	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	269
KLAX	239
KNIGHTS QUEST	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAC DONALD LAND	239
MEGAMAN 3	239
METAL MASTER	279
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	239
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
POP UP	239
PRINCE OF PERSIA	239
PRINCE VAILLANT	269
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE M TURTLE 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	269
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	239
WIDGET	239
VIKING CHILD	239
WONDERBOY:DRAGON'S T.	239
WORDTRIS	239
WWF SUPERSTARS 2	239
XENON 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299

ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
AQUABATIC GAMES	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHESSMASTER	429
CHAKAN	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBERCOP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KID CHAMELEON	385
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LANDER	429
LEMMINGS	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MUHAMMAD ALI	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
PACMANIA	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIVE / GENESIS

RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
UNCHARTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX

ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP'CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	270
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

N E S (USA)

ENFIN LES ***CARTOUCHES AMERICAINES*** SUR VOTRE CONSOLE **NES** GRACE A L'ADAPTATEUR **GAMEKEY 245 F**

PROMO: **CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F**

ADDAMS FAMILY	495
BATMAN	395
BILL & TED ADV.	345
BIRTHDAY BLOWOUT	395
CAPTAIN SKYHAWK	345
CHIP N DALE	465
DOUBLE DRAGON 2	395
DRAGON'LAIR	395
DUCK TALES	395
F15 CITY FIGHTER	295
FESTER QUEST	295
GI JOE	495
GAUNTLET 2	395
GOLD METAL CHALLENGE	395
GUN NAC	395
IRON SWORD	395
ISOLATED WARRIOR	345
JACKY CHAN	395
KICK MASTER	395
KICK OFF	465
LITTLE NEMO	395
MAC KID	495
MEGAMAN 3	495
MIKE TYSON II	395
MISSION IMPOSSIBLE	395
MONSTER TRUCK BALL	395
NARC	295
QUANTUM FIGHTER	295
RESCUE EMBASSY	295
ROBIN HOOD	495
ROCKING KATS	395
ROLLER GAMES	295
SOLAR JETMAN	295
SOLSTICE	395
STAR TREK	495
STRIDER	395
SUPER C	395
SUPER MARIO 3	465
SWORDS AND SERPENTS	345
TALES SPIN	495
TOKI	395
TOP GUN SECOND MIS	395
TOTALL RECALL	395
UNTOUCHABLES	395

GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYADE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	259
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS:BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

SECRETS jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIOworld	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95
Supertrucs + Strategies Jeux NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115

NEO GEO

2020 BASEBALL	975
8 MAN	975
ALPHA MISSION 2	975
BASEBALL STARS 2	975
BLUES JOURNEY	975
BURNING FIGHT	975
CROSS SWORD	975
CYBER LIP	975
FATAL FURY	975
FLIGHT.MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	975
KING OF THE MONSTERS	975
LEAGUE BOWLING	975
MAGICIAN LORD	975
NAM 1975	975
NINJA COMBAT	975
RIDING HERO	975
ROBO ARMY	975
SENGOKU	975
SOCCER BRAWL	975
SUPER BASBALL 2020	975
SUPER SPY	975
TOP PLAYER GOLF	975
TRASH RALLY	975

SUPER FAMICON+SNES(US)

	SFC/	SNES
ADAPTATEUR UNIVERSEL	179	179
ASCII PAD		229
ASCII SUPER ADVANTAGE		449
SUPER STICK NINTENDO		229
COMPETITION PRO PAD NI		169
PRO PAD SUPERNINTENDO		179
FOOTPEDAL NINTENDO		179

ACTAISER	495	439
AGURI SUZUKI F1	495	439
ALIEN 3		439
AXELAY	495	439
AMAZING TENNIS		439
AMERICAN GLADIATORS		439
BASEBALL		439
BART'S NIGHTMARE		439
BATMAN LE RETOUR		439
B.LAMBER BASKETBALL	525	439
BLAZE ON		439
BLUES BROTHERS		495
CASTELVANIA IV	495	
CHESSMASTER	495	
CHUCK ROCK		439
CONTRA 3		439
D.FORCE	495	
DEATH VALLEY RALLYE		439
DESERT STRIKE		439
DARIUS TWIN	495	
DINO CITY		439
DOUBLE DRAGON		439
DRAGON'S LAIR		439
DRAGON WARRIOR IV		439
DRAKEN	495	439
DUNGEONS MASTER		439
E.A HOCKEY	495	439
EARTH DEFENSE FORCE	495	439
EQUINOX		439
FACEBALL 2000		439
F-ZERO	495	439
F1 GRAND PRIX	495	439
F1-RACE		439
FINAL FANTAZY II	565	439
FINAL FIGHT	495	495
FOREMAN KO		439
GEMFIRE		439
GHOULS & GHOSTS	485	439
GODS		439
GRADIUS 3	495	439
GUNFORCE		439
HOLE IN ONE	495	439
HOME ALONE 2	495	439
HOOK	495	439
HUNT RED OCTOBER		439
HYPER ZONE	485	439
JACK NICKLAUS	495	439
JAMES BOND JR		439
JOE ET MAC	495	439
KABLOOEY		439
KING OF MONSTERS		439
KRUSTY'S SUPER FUN H.		439
LEMMINGS	495	495
L'ARME FATALE		439
MAGIC SWORD		439
MARIO KART		439
MARIO PAINT		439
MARIO WORLD		439
MIGHT AND MAGIC 2		439
NBA ALL STAR		439
PAPERBOY II	495	439
PARODIUS		439
PILOT WINGS	495	439
PHALAX		439
PLAY ACTION FOOTBALL		439
POPULUS	495	439
PRINCE OF PERSIA	495	439
RACE DRIVIN		439

SUPER FAMICON+SNES(US)

	SFC/	SNES
RAMPART		439
ROBOCOP 3	495	495
ROCKETTER	495	439
RPM RACING		439
SIM CITY	495	439
SIMEARTH		439
SHADOW OF THE BEAST		439
SHADOW RUN		439
SHANGAI 2		439
SOUL BLAZER		439
SPACE MEGAFORCE		439
SPANKY'S QUEST		439
STREET FIGHTER 2	595	495
STREET FIGHTER 2 JOYSTICK	649	439
SUPER ADVANTAGE		439
SUPER ADV. ISLAND	495	439
SUPER ALESTE	495	439
SUPER BASES LOADED	495	439
SUPER BATTER-UP		439
SUPER BOSTER BROTHERS		439
SUPER BOWLING		439
SUPER CASTELVANIA IV		439
SUPER DOUBLE DRAGON		439
SUPER GOAL		449
SUPER MARIO LAND		449
SUPER MARIO WORLD		439
SUPER OFF ROAD	495	439
SUPER R-TYPE	495	439
SUPER TURRICANA		439
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SLAM DUNK		439
SUPER SOCCER CHAMP	495	439
SUPER TENNIS	495	439
TERMINATOR 2 ARCADE		439
THE ADDAMS FAMILY	495	439
THE BLUES BROTHERS		439
THE SIMPSONS		439
TOP GEAR	495	439
TOM ET JERRY		439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495	439
ULTRA MAN	495	439
UN SQUADRON	495	439
WING COMMANDER		439
WINGS 2		439
W.W.F	495	439
ZELDA 3		439

JOYSTICK NINTENDO

QUICKSHOT PYTHON 2	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKJOY NI-5	159
COMPETITION PRO SNES	169
QUICKJOY MEGASTAR NI	349

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR SG	329
QUICKJOY SUPERSTAR	169
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SEGA MASTER

KIT DE NETTOYAGE	99
SUPER STICK SEGA	229

ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTAZY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA Super MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

GAMEGEAR + SONIC .....1050 FRS
GAMEBOY + TETRIS .....650 FRS
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER .....145 FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL .....179 FRS
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.

utilisation tres simple

- ENTREZ le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!.**
Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	179 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 19-11
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ..... date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL .....
FAX : **93.97.07.00** SIGNATURE OBLIGATOIRE

C+ 14

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.

REVIEW

SHADOW BEA

Les saligauds! Vous n'étiez encore qu'un innocent bébé lorsqu'ils vous ont enlevé pour faire de vous cette créature hideuse, aux doigts griffus et au faciès de fox terrier à poil dur. Mais aujourd'hui, l'horrible vérité se fait jour dans votre cerveau reptilien et l'heure de la vengeance a sonné... Ding! Dong! Fou de colère, vous avez décidé de commencer par écumer le royaume en cognant tous les représentants des forces du mal qui vous tombent sous la patte. Ces créatures, qui furent autrefois vos amis, finiront bien par "cracher le morceau" (en même temps que quelques dents) et vous révéleront la cachette du maléfique souverain Beast Lord qui, seul, est capable de vous rendre votre apparence humaine. Doté de superbes graphismes, ce célèbre jeu de castagne vous invite à traverser de splendides décors (forêt, château, souterrains, etc.) et à affronter des hordes de monstres, pour une fois vraiment monstrueux (yeux globuleux, gargouilles, dragons, mutants, ptérodactyles). Votre tâche sera d'autant moins facile que le terrain lui-même recèle parfois des pièges plus dangereux encore que les monstres (fosses, pics, mines, éboulements, gouttes de lave, etc.). Mais l'action ne se limite pas à la castagne pure et dure puisque le héros devra également utiliser des objets ou des armes (clés, flingue, laser, potions, roue dentée...) et pousser au bon moment quelques leviers pour mener à bien sa mission. Pas si bête, l'animal!

VERTIGE

Jouez les "Tarzan" pour franchir les précipices les plus vertigineux ... Le slip ne ressemble peut-être pas tout à fait une véritable peau de panthère, mais l'agilité y est!

HORREUR

Ne vous moquez pas de ce monstre hideux... c'est vous! Enlevé dès votre plus jeune âge, vous avez été transformé en une bête hideuse.
L'heure de la vengeance a sonné! Ding!

COMMENTAIRE

HOMER

On ne présente plus Shadow of the Beast, dont les graphismes avaient en leur temps révolutionné le monde de la micro et forgé la solide réputation de Psygnosis. Adaptée sur la plupart des machines, la bêbête pointe enfin le bout de son museau sur Lynx, et c'est une réussite totale. Cette excellente adaptation n'égale peut-être pas les graphismes de l'Amiga, mais les capacités de la Lynx sont remarquablement bien exploitées (superbes effets de zooms) et le jeu s'avère beaucoup plus jouable que dans sa version originale. Les monstres sont hideux à souhait (le héros n'est guère mieux loti), les décors sont splendides, l'action ne vous laisse pas une minute de répit, et les mini-énigmes enrichissent considérablement le jeu. Alors, pourquoi s'en priver?

TIP !

Inutile de vous acharner sur ce monstre avec votre pitoyable petit pistolet, vous n'arriverez à rien de cette façon... Le mieux est de descendre tout au fond du souterrain dont l'entrée se trouve sur le tronc de l'arbre. Après vous être débarrassé de quelques gêneurs, vous y découvrirez une arme bien plus puissante. C'est avec ce laser que vous aurez des chances de venir à bout de notre gigantesque monstre verdâtre. Une fois face à la bestiole, ne restez pas bêtement planté devant elle en vous contentant de tirer le plus rapidement possible... Placez-vous plutôt juste devant le petit pic. Accroupissez-vous pour éviter les tirs de l'adversaire et sautez en l'air une fois l'orage passé pour le canarder à votre tour. Au bout d'une dizaine de coups au but, vous devriez voir l'animal réduit en miettes!

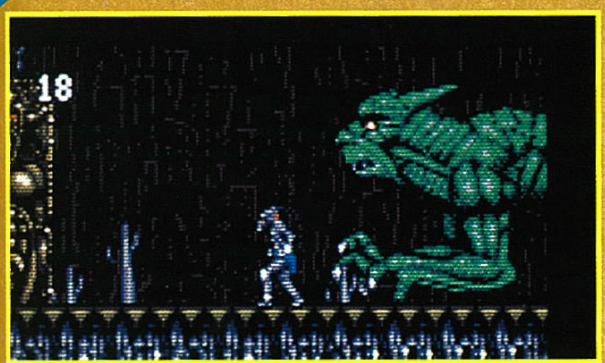
COMMENTAIRE

AXEL

Shadow of the Beast est avant tout une prouesse technique de premier ordre. Sur la portable d'Atari, c'est encore plus vrai. Les effets de zoom sont... renversants, à l'image de ce qui a déjà été fait pour le jeu Super Skweek. Les graphismes sont d'une grande finesse, et l'animation est souple. Le scénario est original, ce qui n'est pas toujours le cas pour ce type de jeu. Il ne se passe pas une seconde sans que vous ayez quelque chose à faire. Les combats s'enchaînent à grande vitesse. Côté réflexion, vous ne sortirez pas complètement idiot de ce jeu! La Lynx n'a pas toujours présenté des cartouches de grande qualité. Mais quand elles existent, il ne faut surtout pas faire le difficile.

LE SCROLLING DU CHEF

Avec ses superbes graphismes, c'est surtout la qualité de son scrolling "pelousoïdal" qui a fait la renommée de Shadow of the Beast. Mais, me demanderez-vous : "Qu'est-ce qu'un scrolling pelousoïdal ?". Il s'agit d'un terme pas franchement technique qui désigne le superbe effet visuel consistant à donner une profondeur impressionnante à la pelouse sur laquelle galope notre héros. Cette fameuse pelouse est en fait constituée de plusieurs niveaux de scrolling qui défilent à des vitesses différentes, ce qui permet d'obtenir l'illusion du relief. Le même système est d'ailleurs employé pour le ciel et ses nuages, et on compte ainsi pas moins de sept niveaux de scrolling dans les décors de Shadow of the Beast.



TIP !

Cogner les monstres avec vos petits poings musclés ne vous mènera pas loin... Vous avez donc tout intérêt à trouver des armes un peu plus efficaces. La première se trouve sous les pieds de la bestiole qui tente de vous bombarder à coups de canon au tout début du jeu. Pour l'obtenir, retournez le canon d'un coup de poing dès que la mèche est allumée, et vous aurez le plaisir de voir notre apprenti canonnier pris à son propre piège !

EDITEUR : ATARI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 50%
Où est l'intro qui faisait le charme de la version originale sur Amiga?

GRAPHISMES 95%
Décors et personnages soignés et originaux. C'est ce qui fait le succès de ce jeu.

ANIMATION 87%
Les monstres sont un peu trop rigides, les mouvements du héros sont en revanche très réussis. Certains zooms sont du plus bel effet.

BANDE-SON 80%
La musique est agréable et angoissante, les bruitages manquent d'originalité.

JOUABILITE 65%
Le nombre de vos mouvements se limite à pas grand-chose mais le personnage réagit instantanément aux commandes.

DUREE DE VIE 70%
Le jeu est vaste et difficile, mais rien ne fait peur à des aventuriers tels que vous!

INTERET 92%
L'adaptation est réussie et surpasse même en jouabilité la version originale. Une cartouche à ne pas manquer!

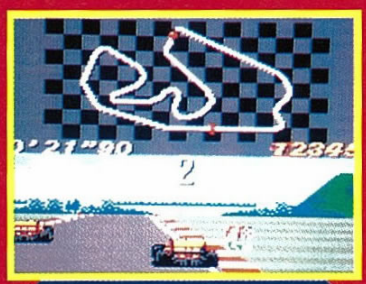
Super Monaco GP II

Super Monaco GP II vous offre la possibilité de participer au Grand Prix automobile de Monaco et de défier Ayrton Senna en personne. Vous allez piloter un vrai bolide sur les circuits les plus difficiles qui aient jamais existé. Tout débute par la personnalisation de votre voiture. Vous pouvez opter pour les changements de vitesse automatiques ou manuels, choisir vos pneus, vos ailerons ainsi que votre système de transmission. Avant de vous attaquer au championnat et de vous frotter aux coureurs automobiles professionnels, il est conseillé de prendre quelques séances d'entraînement. Si vous choisissez le niveau débutant, une carte du circuit s'affiche au-dessus de l'écran. Elle vous sera d'une grande utilité pour prévoir et négocier les virages. Pas moins de seize circuits aux décors différents vous attendent, ce qui présage de nombreuses courses effrénées. Il vous faudra savoir parfaitement manier votre véhicule avant de vous frotter aux "pros". Pour peu que vous connaissiez quelqu'un qui ait aussi une Game Gear, la cartouche de Super Monaco GP II et un câble Gear to Gear, le jeu admet deux joueurs. La maniabilité du bolide ne pose aucun problème au bout de quelques minutes de pratique. Sachez que le jeu comporte six musiques différentes, six effets sonores ainsi que la voix digitalisée de Senna qui vous félicitera ("congratulations") si vous faites honneur à ce noble sport qu'est la course automobile. Alors, chauffez le moteur de votre Game Gear et en avant.

Votre bolide peut dépasser les 300 km/h. Accrochez-vous. Hélas, les décors ne suivent pas et l'impression de rapidité est loin d'être réaliste.

Dommage que l'écran de jeu n'occupe que la moitié de l'écran. L'affichage du circuit indique votre position. Préparez-vous aux virages en épingle à cheveux.

Chacun des circuits vous amènera à traverser des décors différents. La topographie est variée et fidèle aux vrais circuits.



Avec un cordon Game Gear to Game Gear, vous pouvez courir contre un ami. C'est plus facile que de défier Senna.

Vroom! Vroom! Ayrton Senna vient de vous en mettre plein la vue. Ne vous découragez pas, beaucoup d'entraînement et de patience vous permettront peut-être de le battre.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
Les digitalisations sont de très bonne qualité.

GRAPHISMES 75%
La vue en 3D est correcte malgré la taille de l'écran.

ANIMATION 60%
Si vous recherchez la vitesse, c'est raté.

BANDE-SON 60%
C'est tout simplement décevant.

JOUABILITE 50%
Le manque de vitesse rend la course trop facile.

DUREE DE VIE 65%
Seuls les fanas pourront y passer des heures.

INTERET 65%
Malgré le label d'Ayrton Senna, cette course déçoit.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

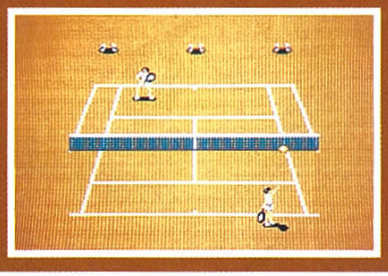
Cette adaptation sur Game Gear est très loin de valoir la version Megadrive. Passées la présentation et la préparation, qui sont tout à fait honorables, la course en elle-même est passablement décevante. Tout d'abord, l'écran de jeu n'occupe que la moitié inférieure de celui de la Game Gear, c'est vous dire si c'est petit. Après vous être muni d'un microscope, vous vous apercevrez avec horreur que les effets de vitesse sont totalement irréalistes. Que vous soyez à 60 km/h ou à 300 km/h, on ne voit aucune différence. Enfin, les bruitages semblent sortir d'un Atari 2600. Personnellement, je n'achète pas.

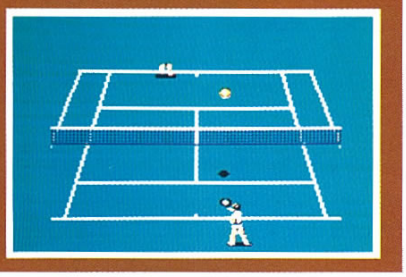
ROCKET

La cartouche a été approuvée par le prestigieux "All England Lawn Tennis and Croquet Club of Wimbledon". Appellation contrôlée? Oui! La simulation est excellente et mérite bien un tel parrainage. Le court est vu de dessus, en plongée de trois quarts. Si la surface de jeu tient en entier dans l'écran, on a cependant droit à un petit coup de scrolling quand un joueur va chercher une balle loin sur les côtés ou au fond du court. C'est rarement gênant, le scrolling étant rapide et sans saccade. En match libre, on choisit sa surface, synthétique, herbe ou terre battue. L'affichage de ces trois terrains est également lisible; mais hélas! les réactions de la balle ne sont guère différentes... C'est la seule faiblesse dans le réalisme du jeu. Pour le reste, tous les coups sont possibles, volées, lobs, passings, smashes, accélérations de fond de court. Le joueur plongera même dans les cas difficiles, ou jettera sa raquette de rage dans les cas désespérés! Encore mieux, on définit le profil de son joueur en répartissant des points entre trois qualités: vitesse, puissance, précision. En mode tournoi, l'expérience et les matchs gagnés augmentent ce capital de points. Presque un jeu de rôle sportif!

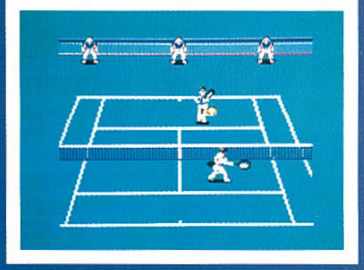
TERRE BATTUE OU SYNTHETIQUE?

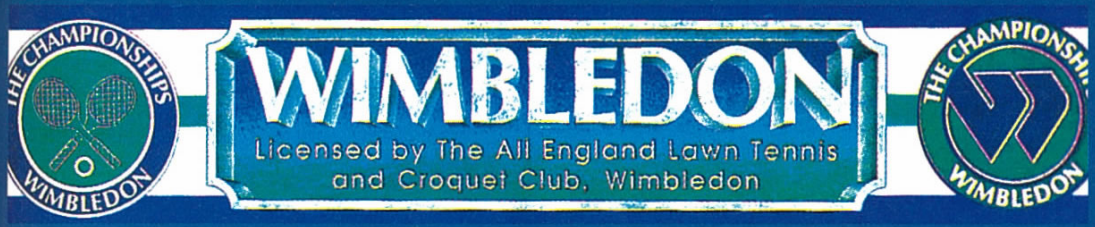
Vous avez le choix de la surface. L'affichage reste lisible, mais les différences de vitesse ne sont pas très nettes. Seule la hauteur de rebond de la balle varie.





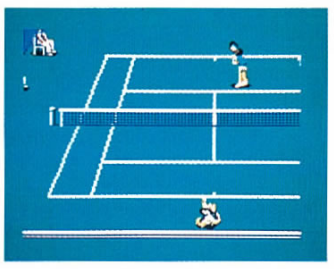
Volée gagnante. Le joueur adverse reste planté comme un piquet. Remarquez les trois arbitres de chaise, en haut de l'écran, attentifs comme il se doit.



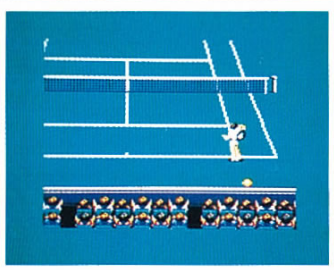


Vous avez à votre disposition une dizaine de joueurs préprogrammés.

Vous pouvez aussi créer votre joueur idéal en réglant vous-même ses paramètres.



Quand il rate une balle, votre joueur peut prendre plusieurs attitudes.



Si votre joueur va chercher une balle sur les côtés ou au fond du terrain, l'écran scrolle. C'est parfois gênant, parce qu'on ne voit plus l'adversaire.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 80%
Toutes les options du tennis.

GRAPHISMES 96%
Bonne vision du court, des joueurs, de la balle.

ANIMATION 88%
Très rapide. Nombreuses attitudes pour les sprites.

BANDE-SON 21%
Cling! Clang! Bruit des balles ridicule!

JOUABILITE 90%
Excellent système de points d'expérience.

DUREE DE VIE 95%
Inépuisable. Sans compter le mode deux joueurs!

INTERET 91%
LE tennis qu'il vous faut sur portable!

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

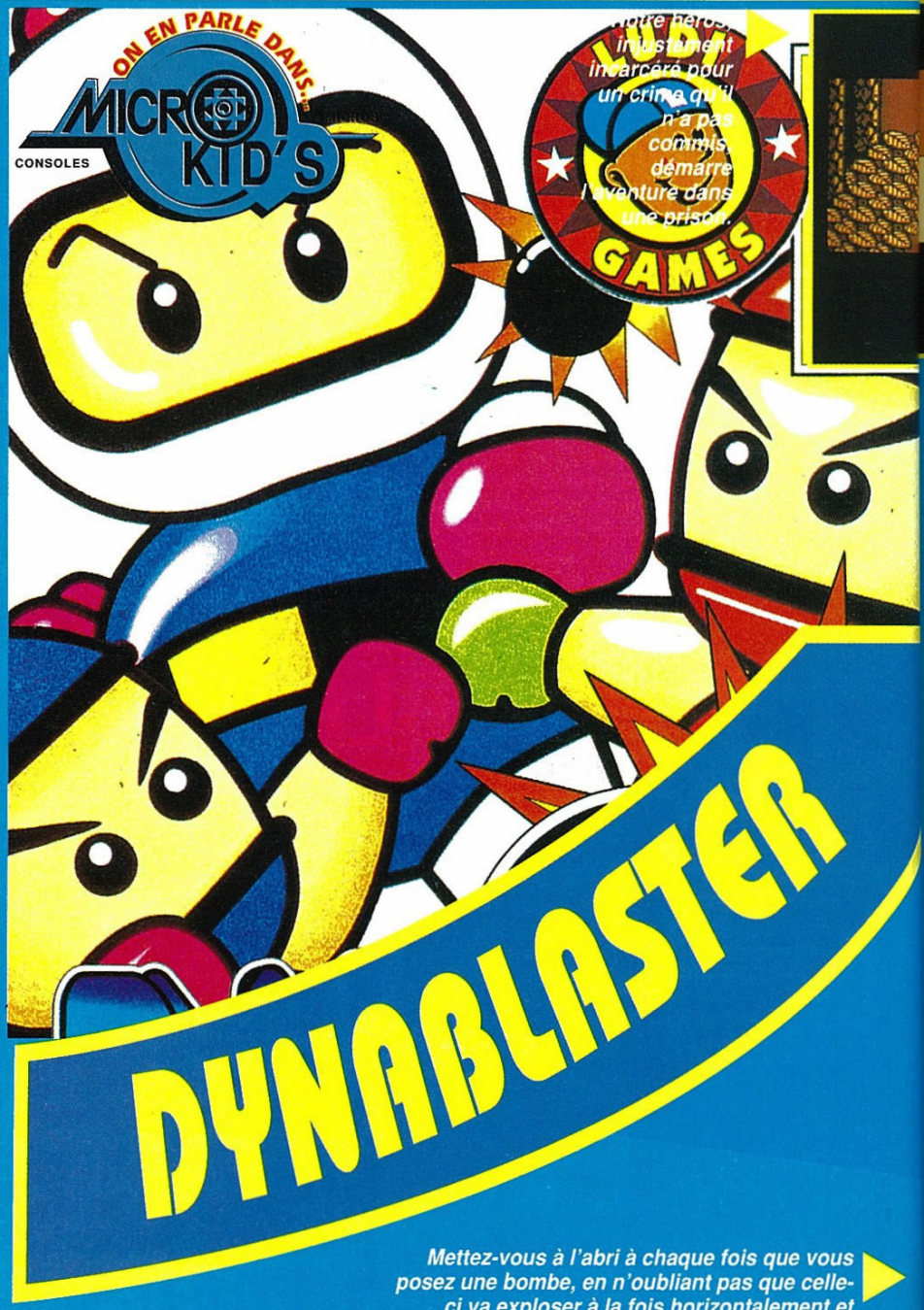
EL NIO NIO

Génial! La difficulté est parfaite, juste ce qu'il faut pour pouvoir se battre sur toutes les balles sans se décourager. Le système de points progressifs est astucieux, d'autant que vous pouvez reprendre la carrière de votre joueur par mot de passe. L'affichage est très clair, les sprites des deux joueurs bien dessinés et soigneusement animés. Le plus spectaculaire est peut-être le double, où vous jouez avec un partenaire-ordinateur contre deux joueurs-ordinateurs : ça fonctionne à merveille! De plus, les différents joueurs proposés par le programme ont vraiment leur propre style de jeu. Marrant, tactique, rapide, on ne s'en lasse pas! Un regret : le bruitage des balles est totalement grotesque.

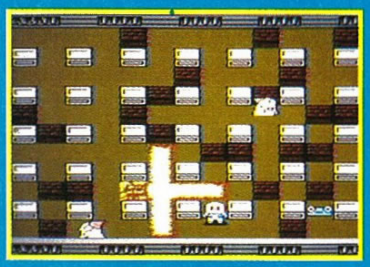
REVIEW

écidément, le fabuleux métier de poseur de bombes n'est pas rose tous les jours... Votre ennemi juré a réussi à vous faire accuser d'un hold-up à sa place, et vous vous retrouvez en taule. Comme le dit la notice, vous allez devoir sortir de prison "à coups de bombe" (là, au moins, si vous y retournez, ce sera pour quelque chose!). Pour vous enfuir, vous devrez vous faufiler à travers la prison, traverser une forêt, des montagnes et des marécages, et vous enfoncer dans une grotte pour finir dans une seconde prison (dans la série "Averell Dalton s'évade"... cherchez l'erreur!), ce qui constitue en tout une bonne cinquantaine de tableaux. Pour sortir de chaque tableau, vous devrez tout d'abord éliminer la totalité des monstres présents avant de trouver la porte de sortie, généralement dissimulée derrière un mur. Pour y parvenir, vous disposez de petites bombes, qui n'explosent que quelques secondes après que vous les ayez posées. Celles-ci sont bien entendu aussi dangereuses pour vous que pour les monstres et toute la difficulté consiste donc à faire exploser vos ennemis sans vous griller les fesses. Evidemment, les bougres ne se laisseront pas faire et remueront sans arrêt, allant même parfois jusqu'à traverser des murs infranchissables pour vous. Mais les quelques bonus dissimulés derrière des parois qui ne demandent qu'à exploser devraient vous permettre d'avoir le dessus. Si, malgré l'option continue et l'astucieux système de codes, vous trouvez les monstres trop coriaces, vous pourrez toujours affronter un ou deux de vos copains simultanément dans une petite arène d'où un seul d'entre vous ressortira vivant!

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S CONSOLES



DYNABLASTER

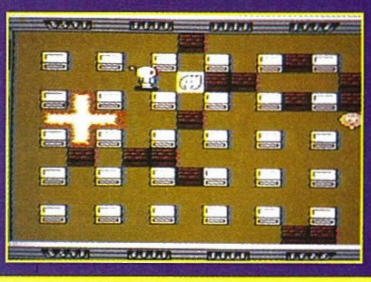


Certains de vos adversaires sont capables de traverser les murs. D'autres ont l'avantage de courir plus vite que vous.

Mettez-vous à l'abri à chaque fois que vous posez une bombe, en n'oubliant pas que celle-ci va exploser à la fois horizontalement et verticalement et ne sera stoppée que par les murs. Placez-vous dans un angle mort ou derrière un mur... même si ce dernier est détruit par l'explosion, vous serez tout de même en sécurité.

DU BON... DU BEAU... DU BONUS!

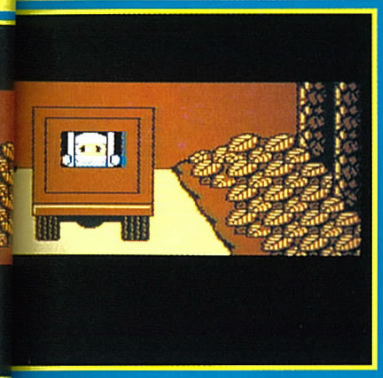
Certaines parois dissimulent des bonus qui vous donnent des pouvoirs supplémentaires. Parmi les plus utiles, la petite flamme élargit le rayon d'action de l'explosion, la bombe vous permet de déposer plus d'une bombe à la fois, le gilet pare-balles vous immunise contre les flammes, et la télécommande vous permet de déclencher les explosions à distance. D'autres vous donnent la possibilité de gagner quelques points supplémentaires, de passer à travers les murs, ou bien encore de courir plus vite.

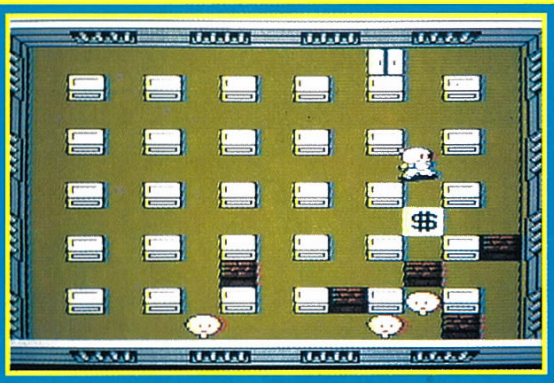


COMMENTAIRE

HOMER

Voilà un bon petit jeu, ma foi fort sympathique! Dynablaster prouve qu'on peut encore s'amuser sans graphismes tape-à-l'œil ni bruitages digitalisés. Dans la lignée de Lode Runner, Pac Man ou Boulder Dash, ce soft vous distraira pendant des heures avec une idée toute simple.
Mais n'allez pas pour autant en conclure que le jeu est d'une facilité déconcertante... Au contraire, vous allez vous griller les fesses plus d'une fois avant d'apprendre à maîtriser l'art de poser des bombes! Le jeu à deux, ou à trois (avec un dédoubleur de joystick), est un véritable régal: on prend un malin plaisir à tendre d'incroyables pièges à ses adversaires, et on s'éclate (c'est le cas de le dire) comme des petits fous!



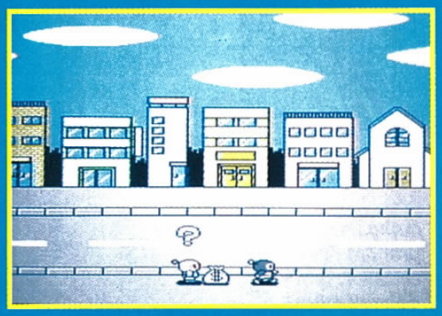


DYNABLASTER™

TM AND © 1991 HUDSON SOFT
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : HUSSON SOFT
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : EXCELLENT

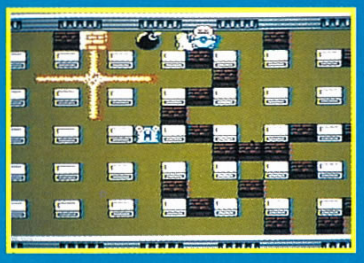
1-3 JOUEURS | CARTOUCHE



TIP !

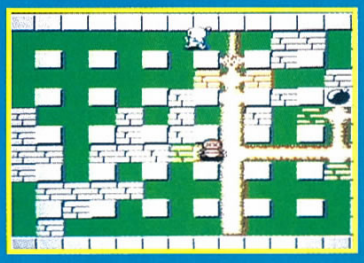
Une fois que vous vous êtes débarrassé de tous les monstres, inutile de vous précipiter en courant vers la sortie... S'il vous reste du temps, mieux vaut en effet faire sauter tous les murs pour dénicher les divers bonus qui y sont dissimulés. Vous partirez ainsi dans de meilleures conditions pour attaquer le niveau suivant !

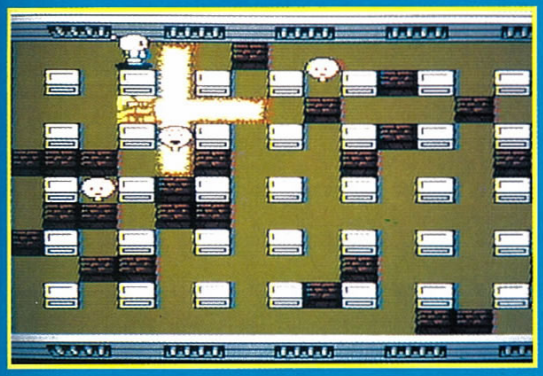
La séquence de présentation nous montre le véritable coupable (en noir) en train de coller ses forfaits sur le dos de notre malheureux ami... Que fait la police?



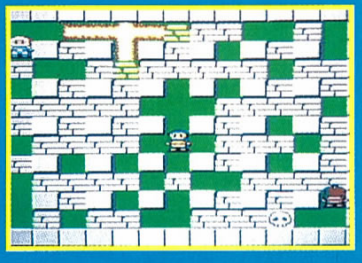
Certains niveaux, qui s'étalent sur plusieurs écrans, sont dévoilés par un scrolling d'une fluidité exemplaire.

Rigolade assurée avec le mode deux joueurs! Débrouillez-vous pour faire sauter votre adversaire dans cette arène bourrée de bonus élargisseurs d'explosion et de petits crânes qui rendent malades les joueurs qui les ramassent.





En mode trois joueurs, un seul d'entre vous sortira vivant de l'arène... Concluez donc quelques alliances !



COMMENTAIRE

AXEL

L'idée n'est pas nouvelle. Poser des bombes pour se frayer un chemin ou pour tuer des monstres n'a rien de révolutionnaire (sauf pour certains groupes terroristes!). Dynablaster est un jeu qui a connu le succès il y plusieurs années sur micro. Depuis, les temps ont changé, et l'intérêt de ressortir un tel produit me semble limité. Tous les tableaux se ressemblent. La plupart des monstres se contentent de faire des allers et retours. En fait, le seul plaisir que j'ai pu retirer de ce jeu, ce sont les parties à deux. Contre un ami, le plaisir est multiplié par cinq. C'est lui que vous devez détruire et, croyez-moi, on oublie vite la qualité très moyenne des décors.

PRESENTATION 70%

Une petite séquence d'introduction bien sympathique, mais un peu courte.

GRAPHISMES 72%

On peut les trouver "moches", mais leur simplicité et leur précision correspondent tout à fait à l'esprit du jeu.

ANIMATION 50%

Pas franchement enthousiasmante, mais largement suffisante pour ce type de jeu.

BANDE-SON 75%

La musique est aussi simple et sympathique que le jeu lui-même.

JOUABILITE 95%

Grâce à sa simplicité, Dynablaster est jouable dès les premières secondes...

DUREE DE VIE 95%

Vous pouvez ranger Dynablaster à côté de Pac Man ou de Lode Runner sur vos étagères... On ne s'en lasse pas .

INTERET 82%

Malgré, ou peut-être grâce à sa simplicité, Dynablaster se hisse au niveau des plus grands classiques .

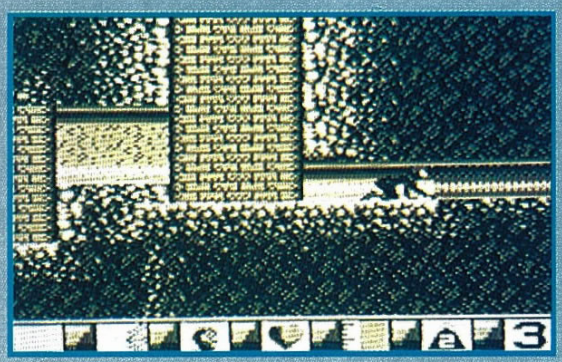
SPIDERMAN 2

Voilà le secret pour venir à bout du Bouffon: lancer une toile et s'accrocher à lui. La surcharge de poids l'obligera à atterrir.

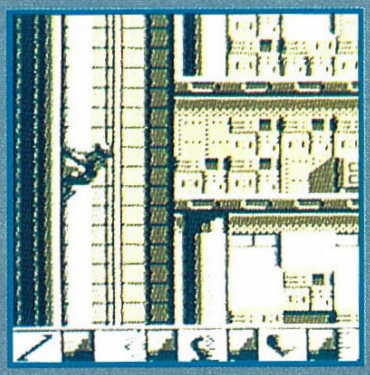
Rien ne va plus pour Spiderman. Son ennemi de toujours, le rédacteur en chef du quotidien le Daily News, l'accuse publiquement d'être mêlé à une attaque de banque. Et, pour compléter le tableau, un super vilain nommé le Bouffon jette allégrement des potirons explosifs sur la ville du haut de son engin volant. Le tisseur de toile a du pain sur la planche! Le Bouffon ne devrait pas lui poser trop de problèmes, mais ce qui l'attend par la suite risque bien de lui causer quelques frayeurs.

Au programme, il y a la Chatte noire, son ancienne compagne, qui détient des informations sur la personne qui a calomnié notre héros. Il faudra aussi faire un petit tour dans les égouts à la recherche de l'Homme-Lézard. Si vous avez quelques problèmes, allez voir Johnny Storm, alias la Torche: il vous donnera quelques conseils bien utiles pour la suite de votre aventure.

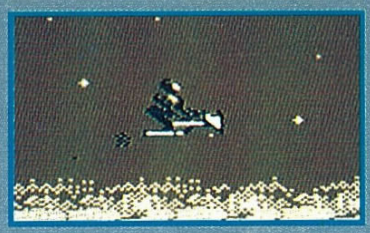
Pour les plus courageux d'entre vous, il y a aussi Graviton, le maître de la gravité, et Carnage, la Némésis de l'Araignée, qui vous attendent de pied ferme. Pour lutter contre le Mal, notre héros dispose d'une force surhumaine et de ses fameux lance-toiles. Il peut engluer ses adversaires ou lancer une toile pour franchir des obstacles. Le tisseur de toile est aussi capable de grimper aux murs, ce qui est très pratique en ville aux heures de pointe. Pour progresser dans l'aventure, des objets sont parfois indispensables: pied-de-biche, carte magnétique, clés en tout genre...



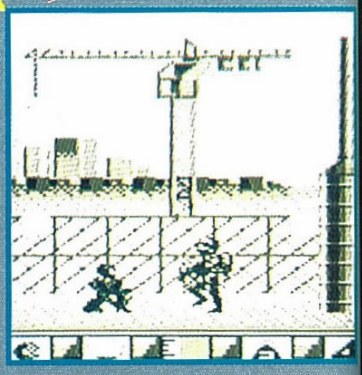
Tel un rat, l'araignée se faufile dans les égouts à la recherche d'une information importante.



Après avoir battu le Bouffon, on peut emprunter son engin volant pour s'introduire dans le chantier.



Une manière peu catholique de prendre l'ascenseur: grimper aux murs!



Attention aux énergumènes armés jusqu'aux dents! L'Araignée est peut-être un surhomme, mais il n'est pas invincible.

ON EN PARLE DANS MICRO KID'S

COMMENTAIRE

MARC

Spiderman 2 sur Game Boy est fidèle à l'original! Fan du tisseur de toile en bandes dessinées, je sais de quoi je parle. Les pouvoirs du tisseur de toile sont fidèlement adaptés: grimper aux murs, lancer des toiles et distribuer des pains à tire-larigot, on retrouve le héros si cher à notre cœur. Côté action, on est comblé: dès les premières minutes de jeu, toute la ville est contre le pauvre tisseur. Tous les ennemis célèbres sont présents: le Bouffon, la Chatte noire, Carnage et Graviton, le scénariste connaît son boulot. Ce jeu sur Game Boy saura ravir les fans de ce héros tout droit sorti des comics.

IMAGESOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 95%
Une intro genre "bande dessinée" assez originale.

GRAPHISMES 96%
Malgré la résolution de la Game Boy, ils sont assez fins.

ANIMATION 98%
Scrolling correct, Spiderman est animé avec réalisme.

BANDE-SON 90%
Des morceaux variés et entraînants.

JOUABILITE 96%
Le maniement de Spiderman pose quelques problèmes.

DUREE DE VIE 98%
De quoi passer de bonnes heures.

INTERET 98%
Un jeu de plates-formes intéressant et bien réalisé.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

un nouveau

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

CERGY 3

CENTRE COMMERCIAL
LES 3 FONTAINES
PORTE 7

le 27 novembre 1992

GAME'S

un nouveau

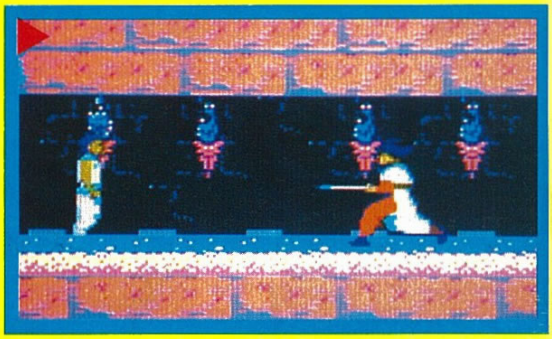
Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

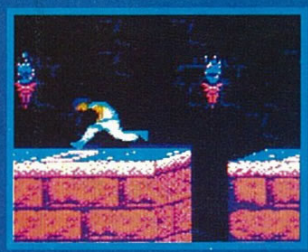
CAGNES SUR MER	LYON LA PART-DIEU	ST-QUENTIN-YVELINES	VELIZY 2	PARLY 2	LILLE
7, bd Kennedy Tél. 93 22 55 21	Centre commercial Tél. 78 62 70 30	Centre commercial Tél. 30 57 13 43	Centre commercial Tél. 34 65 18 81	Centre commercial Tel. 39 55 19 20	Grand Place Tel. 20 13 92 92

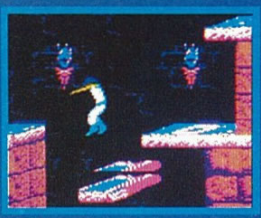
PRINCE of PERSIA

La Game Gear n'avait pas encore sa version de Prince of Persia : c'est fait ! Rien de nouveau dans cette ultime adaptation, puisque votre jeune héros doit toujours aller chercher sa princesse au bout de 12 niveaux très escarpés, après avoir affronté 12 eunuques au sabre recourbé, le tout en soixante minutes chrono, pas une de plus ! C'est toujours aussi difficile, et toujours aussi passionnant. Dalles amovibles ou basculantes, fosses remplies de piques, herses qui vous bloquent, fioles miraculeuses ou empoisonnées, tous les pièges sont au rendez-vous. Graphiquement, les décors conservent leur simplicité (moellons, dalles, couloirs, colonnes), et le personnage a toujours cette fluidité et cette maniabilité exceptionnelles qui ont fait le renom du jeu. Les combats contre les eunuques semblent même plus précis que sur la version Game Boy (pourtant sublime), sans doute grâce aux couleurs et à la taille de l'écran : on voit très clairement les coups et les parades. Morale de l'histoire : la "princeofpersiamania" (Tilt d'Or 90 sur micro) devrait aussi s'emparer des heureux possesseurs de Game Gear !



Le combat contre le garde à la fin de chaque niveau. L'épée est très visible. On peut donc bien parer les coups et en donner.





Dans cette version, les dalles magiques sont marquées sur le dessus. C'est plus facile, mais on perd l'effet de surprise qu'on avait sur Game Boy. D'autres dalles s'effondrent dès qu'on pose le pied dessus. Deux solutions : sauter ou retomber de l'autre côté du gouffre en s'accrochant au bord avec les mains.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 55%
Des mots de passe (heureusement), mais pas d'option.

GRAPHISME 74%
Décors dépouillés et mystérieux, beaux sprites.

ANIMATION 90%
Les mouvements du héros sont hyperréalistes.

BANDE-SON 60%
Musique orientale somptueuse, bruitages discrets...

JOUABILITE 80%
Difficulté un peu "hard" ! La maniabilité est exemplaire.

DUREE DE VIE 91%
Soixante minutes qui vous demanderont des mois.

INTERET 90%
Prince of Persia à la hauteur de sa réputation.

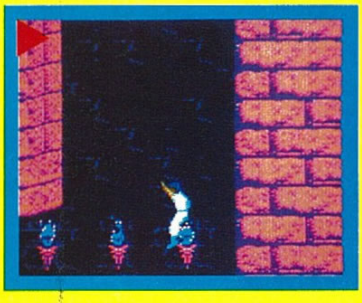
1 JOUEURS

CARTOUCHE

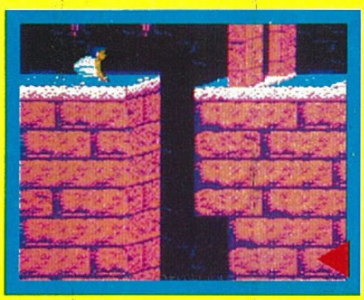
COMMENTAIRE

Difficile de rester objectif quand on est un vieux fan de Prince of Persia. Mais vraiment, je ne trouve rien à redire à cette adaptation, techniquement fidèle à l'original. Peut-être les programmeurs auraient-ils pu ajouter quelques petites nouveautés exclusives, histoire de gâter les joueurs de Game Gear et de renouveler l'intérêt... Mais bon, on ne change pas un soft qui gagne, c'est connu, et cette version portable, en couleurs, est nécessairement un chef-d'œuvre.

EL NIO NIO



Chute vertigineuse ! Dans moins d'une seconde, notre héros s'écrasera en bas de l'écran et mourra... On recommence alors au début du niveau.



Les positions du personnage ont été conservées. Il peut s'accroupir, marcher sur 2 dalles, sur une seule, sauter et se hisser à la force des bras.

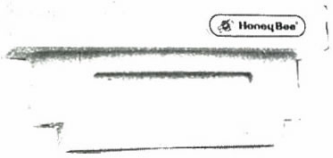
VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE

NINTENDO®

SUPER NINTENDO

+ L'Adaptateur Universel

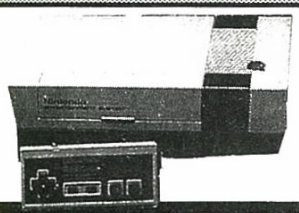


790 Frs

EXCULSIF !

VENEZ ACHETER 1 JEU
SUPER NES
SUPER FAMICOM
ECHANGEZ-LE POUR 100 F
(Nombre d'échanges illimité !!!)

Street Fighter II (SF)	649 F	Bart Nightmare (USA)	590 F
Axelay (SF)	620 F	Super Double Bragon (USA)	590 F
Prince of Persia (SF)	590 F	Rushing Beat (USA)	390 F
Parodius (SF)	590 F	Top Racer (SF)	390 F
Aguri Suzuki (SF)	590 F	WWF(SF)	390 F
Sonic Blastman (SF)	590 F	King of Monsters (SF)	390 F
Phalanx (SF)	590 F		
Dyna wars (SF)	590 F		



+ de 500 JEUX N.E.S. ECHANGEABLES

GAME BOY UN MEGA CHOIX DE TITRES INNEDITS

LE PLUS GRAND CHOIX D'ACCESSOIRES SUPER NINTENDO - N.E.S. - GAMES BOY

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

VIDEO INVASION

Titres	Machines	Prix
1-		
2-		
3-		
4-		

Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL .....

BON DE COMMANDE
19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS
Ⓜ OBERKAMPF
48.07.16.99

Nom.....Prénom.....
Adresse.....
Ville.....Code Postal.....Téléphone.....
Règlement : ❒ Chèque (Envoi prioritaire) - ❒ CCP - ❒ Mandat Lettre
Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)
.....

COMPUSTORE

GAMES

" Que l'astuce soit avec toi..."

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE+ SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC + STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO 2	149 F
COMPETITION PRO	189 F
ARCADE POWER STICK	349 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349 F
ACTION REPLAY PRO	429 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	79 F

JEUX

SONIC II ***	449 F
GODS **	449 F
BATMAN RETURN **	449 F
EA LHX ATTACK CHOPPER ***	449 F
EA TWISTED FLIPPER ***	449 F
VIXEN 357 ***	479 F
JUNGLE HIGH ***	479 F
MICKEY AND DONALD ***	449 F
G.LOG ***	449 F
STREET OF RAGE 2 ***	449 F
YOUNG INDIANA JONES ***	449 F
POWER ATHELE ***	449 F
NINJA GAIDEN *	395 F
AIR MENAGEMENT ***	449 F
GLOBAL GLADIATORS ***	449 F
AM. GLADIATORS ***	449 F
MUHAMMAD ALI ***	449 F
F 15 STRIKE EAGLE ***	449 F
STAR ODYSSEY ***	479 F
RIPKING BASEBALL ***	449 F
TEAMS. USA BASKETBALL ***	449 F
NBA CHALLENGE ***	419 F
NHL PA HOCKEY 93 *	419 F
HUMANS **	449 F
ALIEN 3 *	419 F
SIMPSONS MUTANT *	389F
SPLATTER HOUSE 2*	419 F
CADASH*	419 F
EUROPEEN FOOTBALL CLUB*	429 F
MONACO GP 2*	429 F
TERMINATOR *	389F
DUNGEON & DRAGONS*	449 F
CHUCK ROCK*	395 F
TAZMANIA*	389 F
SUPER HIGH IMPACT *	429 F
PHANTASY STAR 3 *	419 F
LEMMINGS **	429 F
DRAGON FURY*	429 F
CAPTAIN AMERICA **	429 F
GREEN DOG *	399 F
RAMPART **	429 F
AQUABATIC GAMES *	395 F
OLYMPIC GOLD*	395 F
DAVID.ROBINSON BASKETBALL*	390 F

AUTRES TITTRES NOUS CONSULTER.

SUPER NES (US) FAMICOM

60 Hrtz 100 % plus Rapide

SUPER NES (USA)
+ 1 manettes + péritel
1 Jeu au choix selon disponibilté
1 590 F

SUPER NES (USA)
+ 1 manettes + péritel
1 090 F

Super Famicom seule 1390 F

SUPER FAMICOM
2 joysticks + péritel +1 jeu imposé
1 690 F

LE SUPER GAME KEY
L'ADAPTATEUR UNIVERSEL : 149 F
Désormais vous pourrez jouer sur votre console francaise avec tous les jeux américains et japonais fonctionnants aussi avec les jeux à sauvegarde.
99F avec un Jeu et Gratuit avec 2 jeux.

JOYSTICK DYNA ONE	99 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	690 F
COMPETITION PRO	190 F
ACTION REPLAY PRO	450 F
ASCII PAD	140 F
JB KING	490 F

JEUX

TERMINATOR2 ARCADE	550 F
DRAGON QUEST V *** JAP	660 F
JAMES BOND Jr ** US	490 F
RETURN OF DOUBLE DRAGON ** JAP	490 F
DRAGON WARRIORS IV *** US	490 F
CAL.RIPKEN Jr BASEBALL *** US	490 F
GODS** US	490 F
AXELAY US & JAP	490 F
FINAL FANTASY MYST QUEST ** US	490 F
STREET FIGHTER II* US & JAP	650 F
GOLDEN FIGHTER* * JAP	490 F
TORTUE NINJA 4 * US	450 F
SUPER MARIO KART ** US	450 F
SPIDERMAN X .MAN *** US	550 F
WINGS 2 * JAP & US	490 F
GUN FORCE** US & JAP	490 F
AMAZING TENNIS *** US	550 F
BEST OF THE BEST** * US	490 F
SUER EDF* JAP	420 F
SONIC BLAST MAN * JAP	490 F
TOP RACER	450 F
VOLLEY BALL TWIN ** JAP	490 F
PHALANX * US	490 F
ZELDA 3 * US	490 F
CONTRA 3* US & JA	450 F
NBA BASKET BALL ** US	490 F
PRINCE OF PERSIA * JAP	490 F
HOOK* US	490 F
SUPER PARODIUS * JAP	490 F
CASTLEVANIA 4 * US	450 F
GHOULS N GHOST * JAP & US	450 F
SUPER ALESTE * US	490 F
AREA 88 * JAP (UN SQUADRON)	420 F
ADAMS FAMILY * JAP	490 F
WW F * JAP & US	490 F
ROBOCOP 3 * US	490 F
BART SIMPSON NIGHTMARE * US	490 F
KING OF THE MONTER S* US	450 F
SKY MISSION (WING 2) * JAP & US	490 F

A PARAITRE SUR NOVEMBRE SANS DATE PRECISE :
ANOTHER WORLD - MYSTYCAL QUEST - F 15 STRIKE EAGLE - RED FOR OCTOBER - BLUE BROTHER - BUSTER BROTHER - BEST OF THE BEST - JIMMY CONNORS TENNIS - SUPER VALIS 4 - ULTIMA PROPHET ETC ...) INFO SUR MINITEL OU PAR TEL .

AUTRES TITRES OU NOUVEAUTES A VENIR SUR OCTOBRE / NOVEMBRE APPELLEZ NOUS OU TAPEZ 3615 COMPUSTORE.

3615 COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel
Informations & Nouveautés Rubrique NEWS
Gagnez des Bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE
en participant à notre Jeu Concours .

Happy Birthday

****

C'est le jour ou la veille de votre anniversaire? Compustore Games vous offre 10 % de remise sur vos achats de jeux vidéo (sauf consoles & accessoirEs) Il vous suffira simplement de nous présenter Une piéce d'identité à la caisse ou une photocopie pour la VPC.

Offre valable du 1/11/92 au 30/11/92

NEO GEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
- MANETTE	390 F
- MEMORY CARD	190 F
	(*) SOUS RESERVE
- NINJA COMMANDO	990 F
- MUTATION NATION	990 F
- FATAL FURY	990 F
- SOCCER BRAWL	990 F
- BASEBALL STAR 2	990 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES 87 Mo	1 490 F
- ART OF FIGHTING 102 Mo	1 490 F / *
- VIEW POINT	1 490 F

AUTRES TITRES APPELLEZ NOUS

GAME GEAR

Game Gear + Sonic
+ Adaptateur secteur
+ DONALD DUCK
1 390 F

Autres packs nous consulter

- Battery Pack	349 F
- Gear to Gear	99 F
- Loupe Gear	129 F
- Master Gear	149 F
-Car Adaptator	149 F
- Adaptateur secteur	99 F

JEUX

SONIC 2 ***	279 F
SPIDERMAN*	269 F
WIMBLEDON *	269 F
KICK OFF*	269 F
OLYMPIC GOLD*	269 F
SENNA'S GP 2 *	269 F
BATMAN RETURNS**	279 F
ALIEN 3***	279 F
TERMINATOR***	269 F
PRINSE OF PERSIA**	289 F
DAVID ROBINSON ***	289 F
CHUCK ROCK **	269 F
TAZMANIA ***	269 F
S.SPACE INVADERS**	269 F
HUMANS**	249 F
RAMPART**	269 F
PRO BASEBAL ***	289 F
PHANTASY ZONE GAIDEN ***	289 F
LITTLE MERMAID***	289 F

(*) Déjà Sorti . (**) NEWS. (***) A PARAITRE

COMPUSTORE GAME

BOUTIQUE & V P C

GAME BOY - SUPER NES - FAMICOM

SEGA MEGADRIVE - GAME GEAR

LYNX - NEC - PC ENGINE - CD ROM 2

SNK - NEO GEO - CONSOLES & JEUX

COMBO - BORNE D'ARCADE - CARTE JAMMA

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F
LISTE SUR DEMANDE

COMBO AV
2 990 F

BORNE D'ARCADE
ROYALE VIDEO
A PARTIR DE 8 990 F SANS JEU

MEGA CD

SEGA Méga CD
1 990 F

FORMAT JAPONAIS

- RISE OFDRAGON	450 F
- WONDER DOG	450 F
-AFTER BURNER 3	450 F
- DARK WIZARD	450 F
- PRO BASEBALL LEAGUE	450 F
- NINJA FORCE	450 F
- BLAKE HOLE ASSAULTED	450 F
- SOLFEACE	350 F
- HEAVY NOVA	350 F

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE BANCAIRE OU CHEQUE VOS COMMANDES SERONT TRAITEES EN PRIORITE, PENSEZ Y.

POUR QUE VOTRE COMMANDE SOIt VALIDE, VOTRE TELEPHONE EST OBLIGATOIRE.

AU MOMENT DE LA PARUTION DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COURS DE MOIS, RETARDE OU EN RUPTURE MOMENTANEE, NOUS VOUS REMERCIONS DE VOTRE COMPREHENSION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRES SONT VALABLES PENDANT LA PERIODE DE PARUTION DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCIEMENTS..

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir le lundi de 10h30 à 19h30
et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption.
Métro & R.E.R JAVEL
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

ADRESSE
43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30

Bon de Commande à Retourner à **COMPUSTORE** - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS .

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO : 95 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/ INTERBANCAIRE — SIGNATURE

Date d'expiration :
Banque :

NOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
Je joue sur : Téléphone :.....

SEGA M.DRIVE -JAP ☐ -- FR ☐ G.GEAR ☐ MEGA.CD ☐
NINTENDO SPR.FAMICOM ☐ SPR.NES ☐ SPR.NINTENDO ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

Mode de paiement : Chéque bancaire ◯ Contre remboursement (+ 35 F) ◯
Mandat-lettre ◯ Pas de(CR) article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

THE KILLER : «IL FAUT ETRE "OUF"

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :
Vous êtes de la police?

PROFESSION :
Bougez pas, je cherche...

Bon. Faut pas délirer. Vous savez quoi? Y a un copain qui m'a dit: "Tu zones à Consoles+, toi? Rhâ, ça doit être cool de bosser là-bas, y reçoivent tous les jeux gratos." T'as raison mon pote, tu sais quoi? J'suis pas tout seul à bosser à Consoles+, et les jeux, on nous en file qu'un seul exemplaire, alors, pas question de les squatter pendant deux cent sept ans. Bref, si j'veux exploser ma frangine à Sonic 2, je n'ai qu'à attendre sa sortie et me l'acheter. En gros, j'ai une trentaine de cartouches à la maison et je les ai TOUTES achetées avec mes éconocroques.

L'autre jour, j'étais de mauvaise humeur (NDLR: comme d'habitude), because y'en avait encore un qui venait de m'brancher sur mon look. J'arpentais les couloirs de la rédaction à la recherche de ce qui ne tournait pas rond. Un sale nabot qui se fait appeler Wieklen a été ma première victime. J'aime pas les difformes. A mon avis, il va y avoir du sang dans le prochain courrier. Le second sur la liste était une grande bringue. Robby, qu'il s'appelle. Une vraie brute. Je l'ai coincé dans la salle de test pour lui faire sa fête, lorsque, dans un éclair de rare lucidité, je me suis rendu compte que j'étais en train de tabasser le rédac' en chef adjoint! Et ça, c'est pas dans mon contrat. Finalement, ils m'ont trouvé un taff' qui me convient bien. Puisque je suis du genre à râler dès qu'il y a une pétouille dans l'animation d'un titre, ils m'ont filé deux pages pour m'exprimer. C'est vrai quoi, quand la note globale d'un jeu descend en dessous de 75%, il paraît qu'on le détruit.

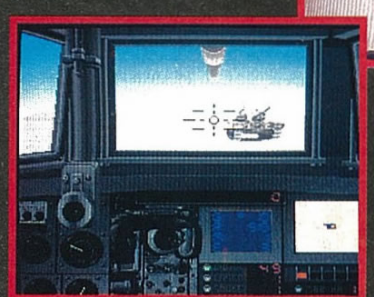
Là, JE NE SUIS PAS D'ACCORD. Au bahut, on m'a appris que lorsque je m'arrachais un 10 sur 20 en maths, ça signifiait que je n'avais pas tout compris au film, mais qu'un jour je comprendrais sûrement les écrits du père Thalès.

Alors, c'est simple, la seule différence entre vous et moi, c'est que je vois les jeux avant vous. Si quelque chose cloche vraiment trop fort dans un jeu, je vous le dirai dans ces colonnes. Après, vous ferez ce que vous voudrez, moi, j'vous aurais prévenu. Et cherchez pas les notes, j'en mettrais pas!

SUPER BATTLE TANK de ABSOLUTE sur SNIN

Super Battletank sur Super NES est un jeu de ma trempe. On se refait la guerre du Golfe côté des "gentils". Scharzkof, chef des forces alliées, nous briefe longuement sur la future mission. A bord du M1A1 Abrams Battletank, il faut libérer le Koweit. C'est la première mission. Il faut détruire les bases ennemies de Saddam pour passer à la mission suivante. Seules les cibles changent. Le terrain des opérations est toujours le même. L'ennui s'installe petit à petit au cœur du désert vide de relief. Trois sortes d'arme pour la même action. C'est léger. Comme les tonnes d'obus qui se sont abattus sur Bagdad?

Le professeur Scharzkof en plein travail... C'est quand même vous qui ferez le sale boulot.

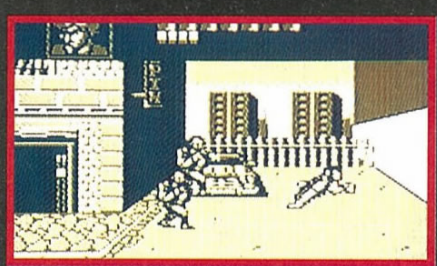


Ennemi en vue. Seule scène d'animation réussie.

DOUBLE DRAGON III de ACCLAIM sur GB

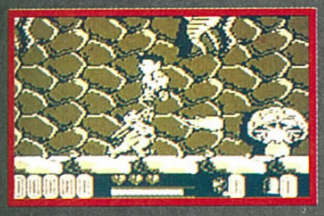
Avec Double Dragon III, on atteint les bas-fonds de la nullité. Je ne rechigne jamais à faire le coup de poing, mais dans ces conditions, je préfère jouer à la marelle. Les sprites se déplacent en groupe compact et informe. Vous pouvez taper les yeux fermés, ça revient au même. Le hasard est le grand vainqueur des combats. Ne vous laissez pas impressionner par le nom. Si Double Dragon a dans le passé connu un certain succès, il est évident que le numéro 3 sur Game Boy ne restera pas dans les annales. Tout juste bon à servir comme cible au ball-trap.

Ça ressemble bien au premier Double Dragon, mais où est passée l'animation sans faille qui caractérisait ce titre sur Game Boy?



HOOK sur GB

Hook est du même acabit que Double Dragon III. La recette est vieille comme le monde. Acheter une licence de film grand public (aventure ou polar de préférence), et adapter le scénario pour en faire un jeu. Un éditeur de renom est devenu spécialiste du genre, avec plus ou moins de réussite. Hook sur Game Boy est censé être un jeu de plates-formes, malheureusement sans forme. Le personnage est petit et très laid. Il donne des coups d'épée ou de couteau (difficile à voir) dans le bide de ses adversaires. C'est basique et sans intérêt. Allez voir ou revoir le film. L'action y est cent fois plus captivante.



Le seul moyen de passer est de sauter par-dessus ce "dragon". Quelle action trépidante.

Hook joue à cache-cache? Il se confond au décor, pour le plus grand malheur du joueur.

STREET FIGHTER de CAPCOM sur SNIN

Street Fighter II est vendu à un prix défiant toute concurrence: 650 F minimum. A l'heure où le prix des cartouches Neo Geo baisse furieusement, Nintendo n'a aucune excuse. C'est de la véritable arnaque, et le mot est trop faible. Street Fighter II est un très bon jeu, OK. Mais moi, je ne peux pas mettre autant d'argent dans une seule cartouche de jeu. Vous me direz, Capcom et Nintendo ne comptent pas spécialement sur moi pour faire leurs choux gras. Mais bon, fallait que je le dise.

Voilà un jeu dont l'action me conviendrait parfaitement, si toutefois je pouvais me l'offrir sans avoir à économiser pendant six mois.

E.D.I.

MACHINES - JEUX ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC

IMPORT DIRECT USA - GB

SUPER FAMICOM (Jap)
Correcteur de couleur intégré
2 manettes, câble péritel, alim. **PLUS 2 jeux** : ACT RAISER & CASTLE VANIA **2 390**

TORTUES NINJA IV	650
STREET FIGHTER II	750
GRADIUS III	565
JOE & MAC	685
MARIO PAINT (et sa souris)	750
PEEBLE BEACH	655
SMARTBALL	565
F1 DRIVING	690
AXELAY	780
SUPER MARIO KART	770
SD GANDUM	690
SONIC BLAST MAN	750
DRAGON QUEST V	850
RETURN DOU DRAGON	760
ADAM'S FAMILY	780
SUP ULTRA B.BALL 2	780
ACROBAT MISSION	780
SONIC BLAST MAN	780
SKY MISSION	740

NOUVEAU

FAITES TOURNER LES CARTOUCHES US ET JAP SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTATEUR SUPER NES..... 99 F

SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	490	ROBOCOP 3	520
FACEBALL 2000	490	SUPER DOUBLE DRAGO	490
FOREMANS KO BOXING	530	QBERT	490
OUT OF THIS WORLD	480	TOM AND JERRY	390
SPIDEMAN VS X-MAN	495	AXELAY	490
FINAL FIGHT	530	KABLODEY	490
TURTLE IV	630	FINAL FANTASY MYST. QUEST	340
DRAGON'LAIR		KING OF MONSTERS	490
JOE & MAC	490	SKULLJAGER	480
LEMMINGS	490	HOME ALONE II	490
PGA TOUR GOLF	495	WANDER OF YS	530
		SUPER BATTLE UP	490
		RACE DRIVING	530

GAME GEAR

WIMBLEDON	270
DEVILISH	270
SUPERSMASH TV	260
G. FOREMAN BOXING	260
CHASE HQ	340
SUPER MONACO GP II	230
ALIEN 3	290
SPIDERMAN	370
TERMINATOR	195
SIMPSONS S. MUTANTS	295
BATMAN RETURNS	272

USA

GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	240	FOUR IN ONE	240
BATMAN RETURN OF		BIONIC COMMANDO	
THE JOKER	N.C.	SPY VS SPY	240
XENON 2	240	DOUBLE DRAGON III	N.C.
WWF 2	250	BATTLE TOADS	250
STARS WARS		TOM AND JERRY	250
ALIEN 3	250	HOOK	240
TOXIC CRUSADER	260	TINY TOONS	260
RAMPART	250	DOUBLE DRAGON 2	210
SPEEDBALL 2	240	MARBLE MADNESS	230
BEST OF THE BEST	250	ELEVATOR ACTION	190

MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	480	SIDE POCKET	410	DOUBLE DRAGON	290
BART VS SP. MUTANTS	400	SMASH TV	510	LEMMINGS	440
PREDATOR 2	400	CYBER COP	490	DEATH DUEL	490
CHUCK ROCK	450	TAZMANIA	490	RAMPART	320
BATMAN RETURN JOKER	450	OLYMPIC GOLD	490	PIGSKIN FOOTBALL	490

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

GAMEGEAR

MAGNIGEAR 130
Loupe agrandisseur d'écran

GEARMASTER 140
Permet l'utilisation des cart. Sega 8-bit avec GameGear.

GAME CARE 55
Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.

MEGADRIVE

STRIKER 145
Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socle antidérapant - Câble extra-long.

GIZMO MEGA 450
La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. **Prix en francs TTC, départ Paris.** Port poste **Colissimo** cartouche 30 F, accessoires 50 F, (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 50 F.

BON DE COMMANDE

Je passe commande
Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____
Tél _____

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port _____
Contre-Remboursement (si besoin) _____
TOTAL _____

E.D.I.
Société Européenne de Distribution Informatique
51 bd Auguste-Blanqui
75013 PARIS
Tél. : (1) 45 89 65 01
Fax : (1) 45 88 63 82

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Mandat CCP
☐ Mandat postal
☐ Carte bancaire

expire à ____ / ____
DATE _____

Signature _____

TIPS

Pas de panique! La rubrique des TIPS de Consoles + est fermée pour travaux. Vous la retrouverez dès le mois prochain avec quelques dizaines de trucs et bidouilles inédits pour les classiques sur Super Famicom et Megadrive et toutes vos consoles préférées, plus une rubrique dédiée à Zelda sur Super Nintendo. Pour patienter, voici tout de même une sélection de vos meilleurs TIPS.

• ROBOCOD II
Megadrive
Avant la première porte, s'emparer des objets posés sur le toit dans l'ordre suivant: gâteau, marteau, planète Terre, pomme, robinet. On sera alors invincible tout au long du jeu.
Après avoir fait la seconde porte, Robocod pourra aller dans n'importe quel niveau; toutes les portes lui seront ouvertes.

▲
Tip de Roland CORSO (10 ans)
58, route de Gignac
Avenue AFN
13700 MARIGNANE

• FIRST OF THE NORT STAR
Game Boy
Voici des codes:

- Level 1:	E4D Y3H0
	XL7 26N1
- Level 2:	OML TZ8S
	VPG CY9I
- Level 3:	XKP 72QN
	ZHR JTUS
- Level 4:	FWH GCE9
	C80 47AB

• BUSTER DOUGLAS BOXING
Megadrive
Pour avoir des vies infinies, mettez la manette vers le haut et appuyez sur Start pendant que Game Over est sur l'écran.

▲
Tips de William LAURETTE
32 bis, rue des Moulins
60410 VERBERIE

• STREETS OF RAGE
Megadrive
Ce tip permet d'obtenir des crédits infinis:
Quand Game Over apparaît sur l'écran, presser Gauche, Gauche, B, B, B, C, C, C, et Start.

▲
Tip de Jérôme GERBER
29, rue des Genêts d'Or
72250 BRETTE-LES-PINS

• JAMES POND
Megadrive
Au niveau 1, après avoir achevé la mission, allez à l'extrême gauche; en haut sur les rochers, vous accéderez à un passage qui vous mène directement à la mission 11.

▲
Tip de Daniel MAYEUR
85, route de Vouzeron
18230 SAINT-DOULCHARD

• GYNOUG
Megadrive
Pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les boutons A et C en même temps que gauche sur le paddle, quand l'écran Game Over apparaît.
Pour avoir le select round, bougez la flèche sur la section "contrôle" et appuyez sur le bouton 1 pendant 15 secondes environ, et le menu apparaîtra pour choisir le niveau.

▲
Tip de Nicolas DUPONT
51, route de Milon
78470 SAINT-REMY

• TWO CRUDE DUDES
Megadrive
Il faut, pour avoir une bande d'énergie supplémentaire, détruire les distributeurs de Coca après chaque étape. Cela vous permettra d'atteindre la finale plus facilement.

▲
Tip de Antony GUEGUIN
Boquesten
56330 CAMORS

• SPLATTERHOUSE 2
Megadrive
Voici un tip qui vous permettra d'accéder à n'importe quel stage, y compris le dernier à l'aide des codes suivants:

Stage II	EDK NAI ZOL LDL
Stage III	IDO GEM IAL LDL
Stage IV	ADE XOE ZOL OME
Stage V	EFH VEI RAG ORD
Stage VI	ADE NAI WRA LKA
Stage VII	EFG XOE IAL LDL
Stage VIII	EDK VEI IAL LDL

▲
Tip de Christophe COYOT
78, rue Bernard Chochoy
62570 WIZERNES

• SHINOBI
Master System
Quand son visage apparaît, appuyez en bas et sur 2 en même temps. Vous verrez apparaître "M1S1", ce qui signifie "monde 1 stage 1". Descendez ou montez pour changer de stage ou de monde.

▲
Tip de Benjamin PEGEOT
80, rue du Gal de Gaulle
30850 ESSERT

• CASTLEVANIA IV
(Version française)

Vies infinies:	7E007C05
Fouets infinis:	7E009202
Energie infinie:	7E13F410
Invulnérabilité:	7E00BC1E
Couteaux:	7E008E01
Haches:	7E008E02
Fioles:	7E008E03
Boomerangs:	7E008E04
Montres:	7E008E05
Cœurs infinis:	7E13F299
Temps infinis:	7E13F099

Attention, il faut désactiver ces deux derniers après avoir tué un boss, sinon le décompte des points tourne en rond.

• F-ZERO
(Version française)

Energie infinie:	7E00CA08
Vies infinies:	7E005909

• LEMMINGS
(Version américaine)
Super Nintendo
Pour passer tous les niveaux même sans en sauver un seul, entrez ce cheat d'enfer: 7E009200
Pour avoir:

99 grimpeurs:	7E009563
99 parachutes:	7E009663
99 bombers:	7E009763
99 stoppers:	7E009863
99 constructeurs:	7E009963
99 creuseurs horizontaux:	7E009A63
99 pioches:	7E009B63
99 creuseurs verticaux:	7E009C63

Pour avoir 8mn30 si le temps est supérieur ou égal à 5mn et 4mn15 si le temps est inférieur ou égal à 4mn, entrez ce code: 7E0093FE

• SUPER R-TYPE
(Version française)
Super Nintendo
Vies infinies: 7E16E103

• SUPER MARIO WORLD
Super Nintendo

Temps infinis:	7E0F3305
Vies infinies :	7E0DB405
Mario champignon:	7E001901
Mario cape:	7E001902
Mario tir:	7E001903

▲
Tips de Gilles CLAVEL
55, rue de Malaz
74600 SEYNOD

• THE ADDAMS FAMILY
Super Nintendo
Ce code vous permet d'ouvrir le passage menant à Morticia avec 66 vies: VLRG9

▲
Tip de Benjamin PARYS
Rue Gery Everaerts n°47
1300 LIMAL - BELGIQUE

• STREET FIGHTER II
SFC
Pour jouer à 2 avec le même joueur, faites:
Bas; R; Haut; L; Y; B; X; A, lorsque le mot CAPCOM apparaît au début.

▲
Tip de Yannick COINDOZ
24, rue du Faubourg St-Nicolas
77510 REBAIS

• THE ADDAMS FAMILY
Super Nintendo
Quelques codes:

3 cœurs:	&1J1N
4 cœurs:	31J12
5 cœurs:	BGS10
Pugsley:	61#15
Wednesday:	3Z1K9
Fenster:	3GR10
Granny:	BLS1T

▲
Tip de Franck MENNETRIER
11, rue Pelleton
94140 ALFORTVILLE

3615 TCPLUS
RUBRIQUE TIPS

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____ **Code postal :** _____

_____ **Ville :** _____

Votre machine : _____ **Jeu concerné :** _____

AVEC NRJ

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92 EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30F au lieu de 50F

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50F~~ 30F

NOM : .....
PRENOM : ..... AGE : .....
ACTIVITE : .....
ADRESSE : .....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + N°14

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°13 p. 179

RUBRIQUES

Le pin's :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑
Le nouveau Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le dossier "Acheter à l'étranger" :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'article sur la Combo :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑
La rubrique du Killer :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le troisième volet du comparatif SNIN/MD :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les News :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑
Le courrier :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑
Que pensez-vous des pages de tests ?
Photos :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Textes :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?
Oui ❑ - Non ❑

Mise en page :
Beurk ! ❑ - Confuse ❑ - Claire ❑ - Superbe ❑
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + ... Pourquoi ? .....
- Joypad ..... Pourquoi ? .....
- Joystick ..... Pourquoi ? .....
- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....
- Player one ..... Pourquoi ? .....

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ❑ - Non ❑ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ❑ - Bof ❑ - Pas mal ❑ - Très bien ❑ - Géniale ! ❑

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?
.....
.....
Sur laquelle jouez-vous le plus ?
.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :**

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

DANS LE PROCHAIN NUMERO + DANS LE PROCHAIN NUMERO +

ATTENTION NUMERO DE DECEMBRE EXPLOSIF !

STREETS OF RAGE II (SI, SI)

Revue de détail du jeu de baston le plus attendu sur Megadrive.

Hot Line 46 62 28 02

LE MERCREDI
DE 14 HEURES À 18 HEURES
LE VENDREDI
DE 17 HEURES À 19 HEURES

UNE PLEIADE DE PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON

Que nous réserve la nouvelle année? Les previews des futurs hits de 1993.

LE COMPARATIF QUI TUE!

Robby oséra-t-il écrire un quatrième volet de la saga Megadrive vs Super Nintendo?

LE PLUS DE CONSOLES+

Après la K7 vidéo, le poster de Sonic II, le pin's de Ryu, vous vous demandez certainement quel cadeau nous allons vous offrir avec notre numéro de Noël...

DES TIPS INEDITS

La rubrique TIPS change de look pour vous offrir des trucs et bidouilles totalement inédits, essentiellement sur Super Nintendo, Megadrive et PC Engine.

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

LE MOIS DE LA CONSOLE

GAME BOY + TETRIS 590 F

SUPER NES US 790 F

TOUS LES TITRES SUPER NES ET SUPER NINTENDO SONT A 449 F

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

TOUTE LA CONSOLE DE JEUX CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

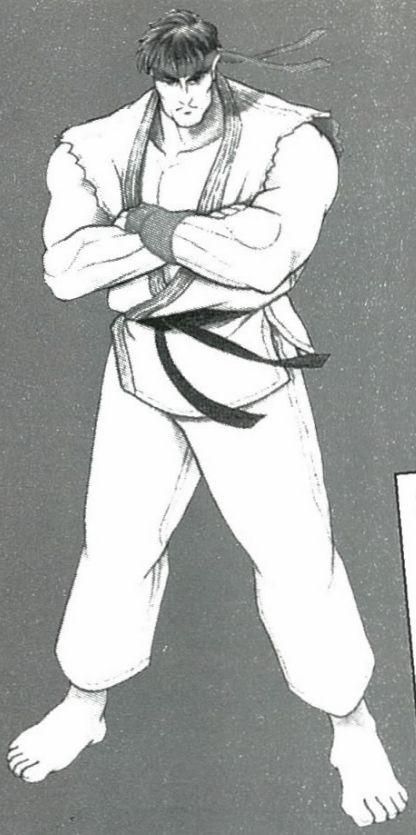
MEGADRIVE SEGA NINTENDO GAME BOY NEC GAME GEAR LYNX NEC GT TURBO NEO GEO

3615 CONSOLPLUS

on vend...du neuf, de l'occasion et on rachète

3615 CONSOL PLUS
Tel : (16) 92 02 06 04
La Console de Jeux... tout simplement !

Ce serveur minitel est independant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)



Shoot Again

145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.
Tél : (16-1)40.38.02.38 ou (16-1)40.34.36.26.
Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de Décembre.

SUPER FAMICOM avec STREET FIGHTER II

OFFERT :
1 SUPER SHOOTING WATCH : 199 f
OU
1 ADAPTATEUR UNIVERSEL : 199 f

1990 Frs*

*ou un jeu au choix...

SUPER NINTENDO AMERICAINE 1090 F

Sans jeu.

TOP 10 USA NINTENDO

Découvrez les 10 **MEILLEURS** titres américains sur votre console :

NINTENDO

avec l'adaptateur :

GAME KEY

249 FRS

Robocop 2	475f
Untouchables (The)	395f
Addams Family	475f
Batman,The Returns Of Joker	475f
Mad Max	395f
Mega Man 4	475f
Hudson Hawk	475f
Castlevania 3	395f
Total Recall	395f
Teenage Mutant Ninja Turtle 4	475f

Adaptez toutes les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console : avec L'ADAPTATEUR UNIVERSEL !

SUPER NINTENDO

Acheté seul.....199F
Pour l'achat d'un jeu neuf Super Famicom ou Super N.E.S.....99 F

Actraiser	390 f	Ken 5	590 f	Super GachaponWorld	549 f	James Bond Jr*	549 f
Addams family*	499 f	King Of The Monster*	549 f	Super Mario Kart*	549 f	L'Arme fatale*	N.C
U.N Squadron*	525 f	Krusty's super Fun House*	499 f	Super Pang	590 f	MVP Football*	N.C
Acrobat Mission	390 f	Magic Sword	590 f	Super SD Gundam	549 f	Out Of This World*	549 f
Aguri Suzuki F1 Super Driving	590 f	Metal Jack	545 f	Sylvalion	549 f	Outlander*	549 f
Arcana*	590 f	Musya	590 f	Thunder spirit	549 f	Power Athlet	590 f
Super Ghouls Ghosts*	499 f	Super Off Road*	549 f	Teenage Mutant Ninja Turtle IV*	549 f	Push Over*	549 f
Axelay	590 f	Parodius	549 f	Top Gear*	549 f	Q-Bert 3*	549 f
Bart Nightmare*	499 f	Phallanx*	590 f	The Lemmings*	549 f	Race drivin*	549 f
Battle Blaze	590 f	PGA Tour Golf	590 f	Ultimate Football	590 f	Road Riot*	N.C
Battle Grand Prix	545 f	Pilot Wings*	549 f	Super Valis	590 f	Spiderman VS X...*	549 f
Super Battle Tank*	590 f	Pit Fighter*	445 f	Wrestlemania*	549 f	Super Advantage*	549 f
Super Bowling	590 f	Prince Of Persia	549 f	Xardion	449 f	Super F1 Hero	N.C
World Championship Boxing	395 f	Pro Football*	549 f	Zelda 3*	499 f	Super Kick Off	N.C
Castlevania III*	499 f	Return Of Double Dragon	595 f			Super NBA Basketball*	549 f
Contra III*	525 f	Ranma 1/2	590 f	NOUVEAUTES :		Super Strike Eagle*	N.C
Dina City*	525 f	Robocop III*	549 f	Aerobi*	N.C	Terminator*	N.C
Dirty Challenger	390 f	RPM Racing	445 f	Amazing Tennis*	549 f	Terminator 2*	549 f
Dragon Quest 5	690 f	Rival Turf*	499 f	Bio Hazard*	549 f	Test Drive 2*	N.C
F1 Roc*	549 f	Sky Mission/Wings 2*	619 f	Blues Brothers*	549 f	The Magical Quest*	590f
F1 Grand Prix	590 f	Sonic The Blastman	590 f	Cosmo Gang The ...	549 f	Tiny Toons	Déc.
Final Fight*	499 f	Super Smash TV*	549 f	Cyber Spin*	N.C	Toxic Crusaders*	549 f
Goemon Fight	545 f	Soul Blader*	549 f	Deadly Moves*	549 f	Universal Soldier*	N.C
Golden Fighter	590 f	Street Fighter 2	649 f	Death Valley Rally*	N.C	Vikings*	N.C
Cyber Formula	545 f	Spindizzy World	549 f	Fatal Fury	590 f	Volley Ball Twin	590 f
F-Zero*	499 f	Strike Gunner	545 f	Ken 6	N.C	Wing Commander*	N.C
Super Soccer Champ*	549 f	Super Adventure Island	590 f	Home Alone 2*	549 f	Worldtris	549 f
Hook	549 f	NCAA Basketball*	575 f	Gods*	549 f	CONSULTEZ-NOUS POUR AUTRES NOUVEAUTES...	
Joe And Mac*	549 f			Human Grand Prix	N.C	*Version américaine susceptible de sortir avant au japon.	

Super Shooting Watch : 199 Frs — **Capcom Stick Fighter : 749 Frs** — **Joypad : 199 Frs** — **Câble péritel : 499 Frs** — **Alimentation : 199 Frs** — **Super Scope 599 Frs**

36 15 Shoot Again

DES NEWS, DES PREVIEWS, LE CLUB D'ECHANGE DES PROMOS ET DES CONCOURS

AMSTRAD CPC

Connectez une **console de votre choix ou un micro ordinateur** sur votre moniteur couleur Amstrad avec l'adaptateur A-128 ou A-128+ pour la série d'Amstrad Plus.

Adaptateur A-128.....249 Frs
Adaptateur A-128+.....249 Frs
Paire d'enceintes pour Adaptateur A-128.....299 Frs
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 Frs

Ne fonctionne pas sur les PC Amstrad

Pensez à vos cadeaux !

299 FRS LE JEU AU CHOIX POUR MEGADRIVE.

Simpson VS Space Mutant — SLIME WORLD — PREDATOR 2 — SD Valis — CADASH — SPLATTERHOUSE

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE FRANCE

MEGA CD

LE MEGA CD, LA TECHNOLOGIE DU FUTUR

Le Mega CD est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étirements...
Cette merveille de technologie japonaise est compatible avec votre Megadrive française. Profitez en dés aujourd'hui !

Earnest Evans	399 f
Rise Of The Dragon	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Buraï	499 f
Time Gal	499 f

1990 F

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez **2 jeux contre 1** et cela sera **gratuit !!!**

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

Shoot Again

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

2 jeux contre 1 : GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à :
"Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris."

☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
☐ Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit.

JE VOUS DONNE :

.....

JE DÉSIRE :

Jeu :

.....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangeons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Port retour à la charge de notre clientèle.

ACCESSOIRES :

Câble Péritel	199 f
Pro 2	149 f
Alimentation	199 f
Action Replay Pro	599f
Adaptateur Pour Jeux Japonais	99 f

JEUX :

Alien 3	449f
Aquatic Games	449f
Arch Rival	449f
atomic Runner	449f
Battle Mania	429f
Beast Warriors	429f
Cadash	299f
Dahna	449f
Desert Strike	449f
Dick Tracy	399f
Double dragon 2	399f
Dragon's Fury	429f
NHLPA Hockey'93	449f
F 22 Interceptor	449f
F1 Hero MD	299f
Galaxy Force 2	399f
Gley Lancer	449f
Golden Axe 2	449f
Grand Slam	399f
Greendog	429f
King Salmon	429f
Mega Panel	399f
Mickey Mouse	399f
Out Run	449f
Predator 2	299f
Quack Shot	449f
Rent A Hero	399f
Runark	349f
SD Valis	299f
Side Pocket	475f
Slime World	299f
Sonic	299f
Splatterhouse 2	299f
Steel Empire	399f
Super Monaco GP2	449f
Super Smash TV	449f
Tazmania	449f
Terminator	449f
The Simpson's Bart vs The Space Mutants	299f
Thunder Force 3	449f
Thunder Force 4	490f
Thunder Fox	399f
Thunder Pro Wrestling	299f
twinkle Tale	449f
USA Team Basket	449f
Wani Wani World	399f
Where In Time Is Carmen San Diego	399f

NOUVEAUTES :

Lemmings	449f
Super H.Q.	449f
Crying	449f
Air Management	429f
Super Ninja Gaiden	449f
Boogie Boogie Bowling	449f
American Gladiator	449f
Gods	449f
Death Duel	449f
Double Dragon 3	449f
Gemfire	429f
Bartman, Return Of Joker	449f
Outlanders	449f
Captain America	449f
R. Clemens MVP	449f
Cyber Cop	449f
Unchaters Wateers	449f
Junker's High	449f
Power athlete	449f

SONIC 2 449f

1290F MEGADRIVE

La Megadrive japonaise complète avec 1 manette, 1 câble péritel, 1 alimentation et **2 jeux :**

GRAND SLAM Le tennis **et QUACK SHOT** avec Donald.

2 JEUX

GAME GEAR + UN JEU 990 Frs

Sonic 2	295f
Streets Of Rage	295f
Batman, The Return Of Joker	295f
Buster Ball	245f
Super Monaco GP2	295f
Heavy Weight Ch.	275f
Fantastic Navigation	275f
Sonic	195 f
Fray	245f

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-12II et A-12II + sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous-license Nintendo. Il sont fabriqués à Hong Kong pour Horatec.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

.....

Ville..... **Code postal**.....

Téléphone..... **Date**.....

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage **35 F**
CRBT (+35 frs)
MONTANT TOTAL : .....

Je joins à ma commande : ☐un chéque (Envoi prioritaire), ☐un C.C.P., ☐un mandat lettre,
☐Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

possède un(e) : Megadrive japonaise ☐, Megadrive française avec☐, sans☐ adaptateur de jeux japonais, Game gear ☐, Nec ☐, Game boy ☐, Super famicom ☐, Super Nintendo avec☐, sans☐ adaptateur de jeux, Neo geo ☐, Autre ☐

CHER WIEKLEN

C'est marrant, la grande majorité d'entre vous ont trouvé l'idée de la cassette vidéo géniale, mais quelques lecteurs semblent la juger insupportable. Je n'ai pas vraiment compris le problème, donc passons. Je dois vous dire que je tape actuellement avec beaucoup de difficulté, pour cause de Street Fighter II et de joypad Nintendo. Mes petits neveux (les deux!) me battent presque à chaque fois, mais je persiste: je finirai bien par les avoir! Ouille! Merci M. Nintendo! Au fait, toujours à propos de SF II, à 690 F la cartouche, ça vous fait gagner plein d'argent, non? Je sais que ce jeu est génial, mais vous risquez de dégoûter un grand nombre de joueurs peu argentés. C'était un message personnel à M. Nintendo. Allez, j'arrête là, mes doigts sont trop douloureux.

Wieklen, le nain qui souffre le martyre à cause de M. Nintendo...

PS: Je trouve que certains d'entre vous exagèrent. Il m'est particulièrement désagréable d'être traité de vendu, surtout par mes lecteurs. Si ça continue, je vais finir par me fâcher. Et si vous n'avez jamais vu un nain fâché...

PPS: Depuis trois mois, je vous donne de nouveaux thèmes pour vos dessins. Je vais vous laisser vous reposer un peu: dessinez ce que vous voulez!

NON MAIS DES FOIS!

Je le crie bien haut et fort, ta rubrique "Courrier" est une supercherie, tu t'inventes des lettres et tu y réponds. Mais, comme on a les mêmes problèmes de taille, je vais faire preuve d'une grande solidarité en t'imposant quelques questions et en espérant que tu feras une exception en y répondant.

1) Sur ma SNIN, il y a marqué "Pal version", et sur celle que vous mettez en photo "Use cassette with Super Famicom mark only". Pourquoi?
2) Va-t-on éditer sur la superbe 32 bits d'Hudson?
3) Est-ce la fin des 8 bits?
4) Est-ce que l'éditeur d'un jeu est celui qui l'a programmé?
5) Comment programmer un jeu?
6) Le prix des jeux SNIN va-t-il baisser d'ici à Noël?
7) Qu'as-tu comme jeux vidéo chez toi?
8) Pourquoi, sur 12 magazines, 8 ont-ils des couvertures de jeux Sega?

Et, enfin, essayez de faire des magazines plus solides, car pour un malade de jeux et de Consoles+ comme moi, rien qu'en les dévorant des yeux, il n'en reste plus rien!

Olivier

Mon petit Olivier (j'ai cru comprendre que, toi aussi, tu es petit), tu as tout faux! TOUTES les lettres qui passent dans cette rubrique proviennent directement de votre courrier. D'ailleurs, je ne vois pas pourquoi j'en inventerai, il y en a bien assez de vraies comme ça. Cela dit, comme tu peux le voir avec la tienne, il m'arrive d'abréger les compliments, ou de "squeezer" des questions auxquelles j'ai déjà répondu.

Stéfana Albéricci

Ah, et j'essaie de corriger aussi les "fotes d'oto graves". Mais c'est tout ce que je me permets! Bon, je pense qu'il ne s'agissait que d'une boutade (mais cela méritait d'être précisé).
1) Sur ma SNIN aussi, il y a marqué "Pal version". C'est sur Super Famicom qu'apparaît la seconde phrase. Je ne sais pas d'où est sortie cette photo.
2) Aucune idée. Est-ce que quelqu'un a vu la 32 bits d'Hudson? Va-t-elle sortir?
3) Non, sauf erreur de ma part, elles sont encore beaucoup (vraiment beaucoup) plus nombreuses que les 16 bits. Nous (journalistes et lecteurs de Consoles+) sommes des privilégiés!
4) Cela arrive, mais c'est très rare (je n'ai qu'un seul exemple en tête). En général, le programmeur fait le jeu, l'éditeur... l'édite, et le distributeur... le distribue! Le premier est une personne, les deux autres sont des sociétés. Le programmeur peut faire partie de la maison d'édition, ou travailler en "freelance" (à son compte).
5) Sur micro, pas de problème, tu peux te faire un Pac Man en basic. Sur console, c'est beaucoup plus difficile, il faut des tas de machines et de programmes bizarres...
6) Après avoir vu SF II à 690 F (ça y est, IL est sorti!), j'ai plutôt l'impression qu'ils vont monter... A ce propos, ce jeu est GENIAL, mais Nintendo en profite! (####: gros mot censuré). D'ailleurs, il faut noter que les prix des jeux semblent varier d'un revendeur à l'autre (je croyais qu'il était imposé par Nintendo, mais j'ai par exemple vu Zelda 3 vendu à 490 F et à 550 F), donc, ne vous ruez pas dessus, mais regardez par exemple le prix en grande surface...
7) Heu... J'en ai plein. Sans parler des jeux micro, je dois posséder une trentaine de cartouches achetées (mes petits neveux participent). Les derniers en date: Street Fighter II, Zelda 3 sur SNIN, et Thunder Force IV sur MD. Les meilleurs, quoi! (Ça sert au moins à ça, d'être journaliste à Consoles+, je sais quoi choisir.)
8) Parce que pendant plus de la moitié de la vie de Consoles+, la Super Famicom n'était pas distribuée officiellement, et que nous parlons en priorité des jeux pour consoles 16 bits.
Ah, et si tu uses si facilement notre canard, un bon conseil: achètes-en plusieurs!

57%

J'attendais de Final Fight sur Super Nintendo un Hit incontesté, je me plonge dans l'article sur ce jeu, je regarde la note: 57%! J'ai failli avoir une crise cardiaque. Quelle horreur, le changement de format de cette cartouche

COURRIER

aurait tant influencé sa qualité! Bon, maintenant, les questions et les compliments:
1) Eh bien, moi qui attendais un misérable petit pin's comme cadeau de rentrée, vl'a-t-y pas que je me retrouve devant une cassette vidéo, et en plus sur ma console, la Super Nintendo! Alors là, chapeau les gars!
2) Crois-tu que Street Fighter II subira le même changement que Final Fight?
3) Possesseur de Castlevania IV, je voudrais savoir si un n °5 est prévu sur Super Nintendo.
4) Je n'ai pas de Megadrive, mais pourquoi ne faites-vous pas une cassette sur cette console (pas de jaloux)?
5) Crois-tu que les 16 bits sont menacées avec l'arrivée des 32 bits l'année prochaine (gulp!)?
Ah, je trouve que Consoles+ devrait être un peu plus clair, certains textes de jeux sont imprimés sur de mauvaises couleurs, ça le rend illisible.

Game Boy Man

Tu sais, les avis que nous donnons dans Consoles+ sont nos avis personnels. En l'occurrence, je trouve Final Fight nul sur Super Nintendo. Mais je le trouve aussi mauvais (un peu moins peut-être) sur Super Famicom! Passons aux questions (et aux compliments).
1) Et ouais, c'est ça les pros! Blague à part, je suis très content que cela t'ait fait plaisir.
2) SF II est GENIAL. Vraiment. Le seul problème, c'est que le joypad n'est pas vraiment adapté à mes grosses mains de nain, et qu'après y avoir joué deux ou trois heures, j'ai le pouce dans un état... Je vais peut-être m'acheter le joystick spécial, mais il n'est pas donné...
3) Il en a été question voilà déjà quelques mois, mais je n'ai aucune autre information pour l'instant.
4) Ce serait une bonne idée, mais un de nos concurrents (l'excellent XXX) l'a déjà fait. De plus, ce n'est pas nous qui faisons la cassette, il faut que Sega en prépare une, si possible du même niveau que celle de Nintendo.
5) Non, pas pour l'instant. En fait, j'attends de voir ces fameuses 16 bits pour juger, mais elles mettront de toute façon un ou deux ans à s'implanter.
Pour ce qui est des pages illisibles, toutes nos excuses, il s'agissait d'erreurs de couleurs à la fabrication. On fera attention, promis!

ET LA GAME GEAR?

1) Pourquoi les jeux Game Gear sortent-ils au compte-gouttes? Ce n'est pas parce qu'elle se vend mal, j'espère, car on m'a dit qu'elle est la seconde console portable la plus vendue après la Game Boy.
2) Les pubs des magasins que l'on trouve dans toutes les revues qui annoncent des tonnes de jeux en avance sont-elles fondées? (Je me fais avoir à chaque fois!)
3) Pourquoi on ne montre jamais de Game Gear à Micro Kid's?

Leguman

Mais non, la Game Gear va très bien!
1) Le problème, si j'ai bien compris, c'est que seul Sega (à quelques exceptions près) développe sur Game Gear, et il y a donc moins de jeux que, par exemple, sur MD. Cela dit, Sega fait pas mal de tapage autour de sa portable ces derniers mois, et je pense qu'on va voir débarquer pas mal de jeux...
2) En théorie, proposer un produit que l'on n'a pas est interdit (publicité mensongère). En pratique, je ne pense pas qu'il s'agisse d'une intention délibérée (il y a un peu de ça, mais...). Les annonceurs (ceux qui passent des publicités) doivent préparer leurs pubs plusieurs semaines à l'avance, et s'ils attendent un jeu, ils le mettent dedans. Si ce jeu n'arrive finalement pas sur le marché, c'est vous qui êtes embêtés. On ne peut pas y faire grand-chose...
3) C'est un problème technique: impossible de filmer l'écran d'une Game Gear. Pour la Game Boy, par exemple, nous disposons d'un appareillage qui permet de sortir l'image sur un écran. Le même type de boîtier existe pour Game Gear, mais M. Sega ne nous en a pas encore fourni.

MEILLEURS QUE MOI!

Salut à toi, Wieklen, le plus grand des nains... par ton talent! Je compte sur tes connaissances pour répondre à cette question qui m'embête depuis quelques semaines: l'aptitude à finir rapidement un jeu est-elle un facteur déterminant pour être engagé comme testeur? Et inversement, peut-on être viré si l'on met des mois à finir un jeu? Cette question, j'ai décidé de te la poser quand j'ai vu que j'avais terminé CastleVania IV sur Super Nintendo en moins de deux après-midi, c'est-à-dire moins que toi ou Robby (Consoles+ n° 12), en deux jours et demi à plein temps: hé,hé,hé!
Salut, et longue vie à Consoles+...

Mister Bi

Et toi, qu'en penses-tu? Franchement, je ne pense pas que le fait de finir les jeux très vite soit un facteur déterminant. Ce qu'il faut, c'est être capable d'analyser un jeu rapidement, et de faire ressortir ses impres-

COURRIER

sions sur le papier. En fait, CV IV, ce n'est pas moi qui l'ai fini, ce sont mes petits neveux (ils sont souvent meilleurs que moi). Et nous n'avons pas souvent deux jours et demi à passer sur un jeu. Non, finalement, finir rapidement un jeu, cela fait de toi un bon joueur. Pas encore un journaliste. Mais, si ce type d'activité te plaît, pourquoi ne pas essayer? Pourquoi, par exemple, ne pas lancer un fanzine, pour te rendre compte si écrire t'amuse?

CASSETTE!

Consoles+ est un magazine particulièrement génial, mais il ne devrait pas faire de la pub! Passe encore pour les pages disant que telle ou telle console est parfaite, quoi que ce soit des pages gâchées, mais votre cassette vidéo SNIN n'est rien d'autre qu'une pub ou un cadeau offert à Nintendo pour sa campagne publicitaire. La chose que j'ai crue en voyant la cassette, c'est qu'elle contenait des renseignements sur les capacités techniques de la Super Nintendo, comme dans le Consoles+ n° 7, et avec quelques images de jeux pour argumenter les commentaires. Au lieu de ça, ce que j'ai vu c'est un type qui tombait presque dans les pommes en écoutant un autre type du standard Nintendo lui dire des choses, pour certaines presque fausses. Il aurait fallu montrer que la SNES fait mieux que les autres, par exemple à propos de la 3D, nous montrer autre chose que des parallaxes, que l'on retrouve sur toutes les consoles qui se respectent. Bref, je ne suis pas très content de ce que vous nous avez donné.

Benjamin

Oula! Bon, oui, aucun doute, la cassette Nintendo (faite par Nintendo et distribuée dans Consoles+), c'est de la pub. Evidemment. Forcément. Nous sommes un petit canard, et nous n'avons pas les moyens de vous offrir une cassette vidéo fabriquée par nos soins. Ou alors il faudrait vendre Consoles+ 50 ou 60 F. Cela dit, je te trouve un peu dur avec cette pauvre cassette (après tout, elle ne t'a rien fait!). Et, je le répète, les caractéristiques techniques d'une machine n'ont aucun intérêt, ce qui compte, ce sont les jeux qui passent dessus. Pourquoi avons-nous accepté de diffuser cette cassette ? Tu sais, c'est frustrant de parler de jeux, de dire que l'animation est superbe, que les bruitages sont géniaux, et de ne vous passer que des images fixes. Au moins, cela a donné à ceux qui ne connaissent pas la SNIN l'occasion de voir de leurs yeux et d'entendre de leurs oreilles, plutôt que de devoir se fier à notre appréciation (pourtant fort juste). Non, finalement je pense que cette cassette vidéo était vraiment une bonne idée.
Toujours à propos de cette cassette, et de notre prétendue préférence pour Nintendo (qu'est-ce qu'y faut pas entendre!), Alexis nous a envoyé une lettre que j'ai décidé de ne pas passer. Qu'elle nous insulte, qu'elle nous traite de vendus, c'est encore acceptable. Mais il faudrait au moins qu'elle soit un peu argumentée, et qu'elle ne se résume pas à "la SNIN, c'est nul, la MD, c'est super". Et en plus, il se permet de critiquer mon courrier! Bon, ça m'a fichu un coup de lire une lettre pareille, je prends deux minutes pour m'en remettre et on continue...

LEMMINGS

1) Y a-t-il ou y aura-t-il une Game Boy en couleurs?
2) Le jeu Lemmings sur SNIN n'est-il pas un peu lassant au bout d'un moment?
3) A ton avis, quel est le meilleur jeu SNIN? (Hormis Street Fighter II.)
4) Je sais que tu as un faible pour la Megadrive. Peux-tu me dire en quoi tu la préfères à la SNIN? (Hormis le fait qu'il existe plus de jeux disponibles.)

Romain

1) Oui, il y aura une Game Boy en couleurs. Tout du moins, Nintendo l'a annoncée. Quand? No sabe!
2) Je ne suis personnellement pas un fou de Lemmings, mais c'est quand même un très bon jeu. Si tu aimes le genre, il te durera très longtemps.
3) Allez, au hasard, Street Fighter II? Pardon, hormis ce jeu. Disons Zelda 3, ou CastleVania IV.
4)... Je ne m'étais jamais posé la question. En fait, je ne préfère pas la MD. Je trouve que les jeux qui fonctionnent dessus me correspondent mieux. Les jeux de rôle, par exemple, sont très nombreux, et de très bonne facture. Cela dit, les jeux SNIN sont bons aussi, mais ils sont moins nombreux. Et les ralentissements de certains m'irritent fortement.

ROM

1) Combien de bits possèdent les CD-Rom?
2) Que veulent dire les initiales Rom?
3) Chaque mois, j'attends avec impatience mon Consoles+, aussi, j'aimerais savoir quel jour il paraît.
4) Quel sera le prochain hit qui paraîtra sur Super Nintendo?

Cyril, le nain suisse CD-Romaniaque.

1) Cela ne s'applique pas dans ce cas-là. Les CD-Rom sont des supports de stockage, qui peuvent contenir une certaine quantité d'informations (600 Mo pour être précis), mais qui ne les traitent pas.
2) Read Only Memory: "Mémoire qui ne peut être que lue." Les cartouches sont donc aussi des Rom (sauf pour la partie sauvegarde).
3) #
4) Franchement, après Zelda et SF II, je n'attends plus rien. Ah, si, je viens de voir Super Probotector, il est vraiment très bien.

PRIX

Je t'écris car je suis en colère (et le mot est faible). En effet, je viens de voir chez mon revendeur que les prix des jeux SNIN ont monté de 100 F. Alors que mon frère avait

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES+

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S

COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

▲ LE PIN'S :
A l'image de l'émission.
Le pin's MICRO KID'S se devait «d'être technologiquement avancé», donc électronique et clignotant !
Le pin's ▲▼▲▼▲▼▲85F

▲LE DISQUE :
... ou la K7 ! Tous les jingles de MICRO KID'S, ainsi que quelque morceaux choisis de jeux vidéo célèbres.

FR3 MICRO KID'S
CONSOLES
MICROS

▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).
▲ En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.
▲ En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho.
(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

Vous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous

La K7 ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲ 80 F
Le CD ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲ 120 F

▲LE TEE-SHIRT :
Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)
Logo MICRO KID'S vert et mauve ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲ 65 F

▲LE ST ATARI MICRO KID'S :
520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ▲▼▲▼▲▼▲ 2 690 F

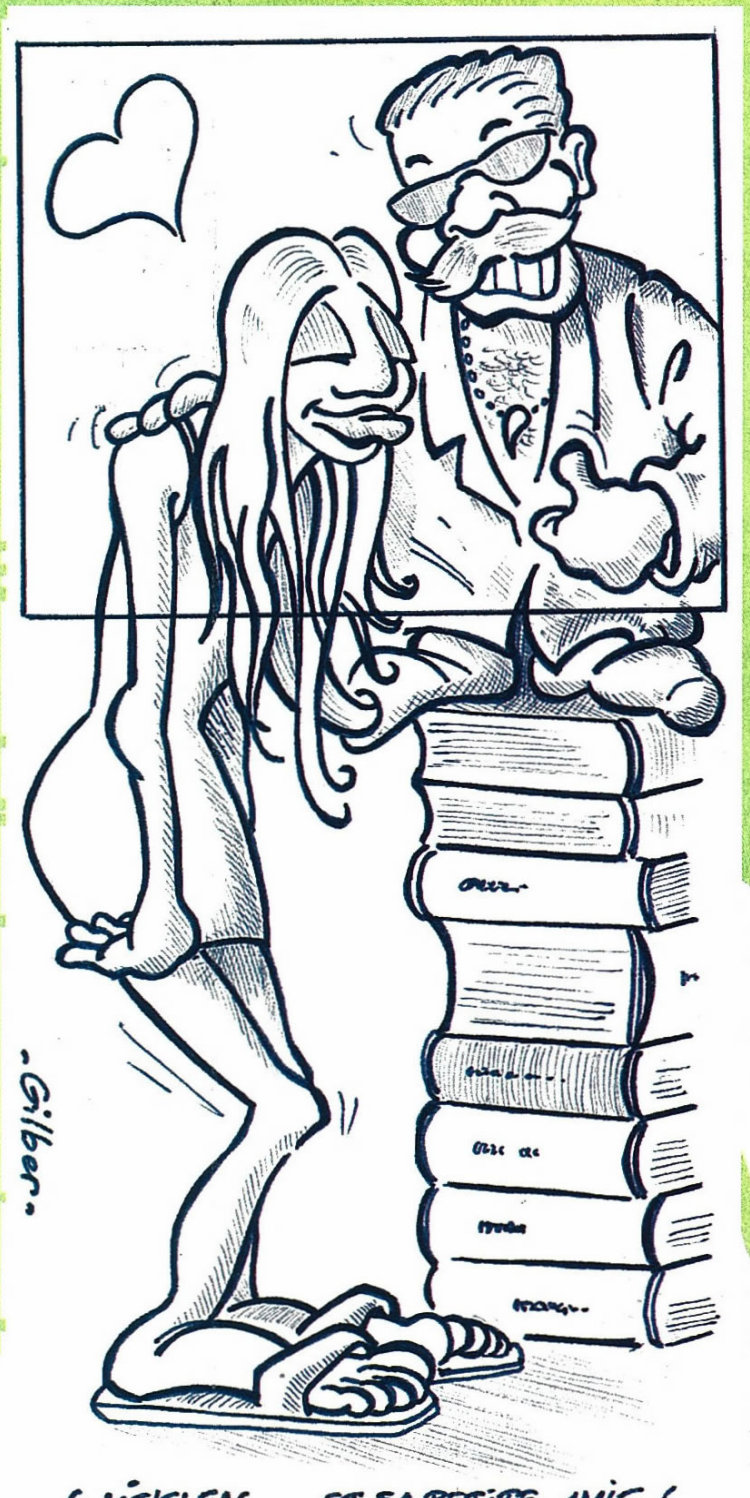
LE COLIS MICRO KID'S :
▲ Le pin's MICRO KID'S
▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)
▲ Le dique MICRO KID'S

AU PRIX DE :
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) ▲▼▲▼▲▼▲ 236 F
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) ▲▼▲▼▲▼▲ 266 F
(plus 17 F de frais de port)

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»
NOM :.. PRENOM :.. TEE-SHIRT :..
ADRESSE :.. Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....
.... CODE POSTAL :.................... Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....
VILLE :.. Logo de couleur mauve ou vert : ....
Signature des parents :

COURRIER



acheté Super Castlevania IV à 450 F, celui-ci est passé à 550 F. J'espère que c'est une farce, parce que, ayant acheté un adaptateur et deux jeux américains (à 500 F chacun), j'ai déjà rentabilisé mon adaptateur. De plus, Nintendo avait annoncé que le prix des jeux CD serait inférieur à celui des cartouches. Là, y a pas de mal, en montant encore le prix des jeux, les CD coûteront aussi 500 F. Bientôt, le prix des jeux Neo Geo sera une rigolade quant au rapport qualité/prix.

FF

 # (pas prolixe le nain Wieklen! NDLC)

SF II

J'ai quelques questions à te poser à propos de Street Fighter II sur Super Nintendo.
1) Pourra-t-on combattre en mode Versus (exemple: Ken contre Ken, Blanka contre Blanka, etc.)?
2) Pourra-t-on jouer Bison, Balrog, Vega, Sagat?
3) Les prises des combattants sont-elles difficiles à maîtriser?
[...]
11) L'adaptateur qui permet d'utiliser les cartouches américaines sur la SNIN est-il fiable?
12) Suffira-t-il de mettre la cartouche Super NES dans l'adaptateur ou faudra-t-il rajouter un élément?
13) Les jeux seront-ils en 60 Hz avec l'adaptateur?
14) Est-ce que les jeux de la Super NES marcheront à 100 % avec l'adaptateur?

Sébastien

"Scusi", j'ai dû abréger. Pour répondre rapidement aux autres questions: Golden Fighter est nul, et je ne sais pas pour Mystical Quest.
1) et 2) Sauf erreur de ma part, un Cheat Mode permet tout cela, mais je ne le connais pas...
3) Oui et non. En fait, un ou deux jours suffisent pour contrôler correctement un combattant. Le seul problème, je l'ai signalé plus haut, c'est le joypad Super Nintendo, qui m'esquinte les doigts quand je joue à ce jeu.
11) Ceux que j'ai testés (pour jeux SNES ou SFC) fonctionnaient parfaitement. Un petit reproche: leur qualité de conception est assez mauvaise, et les cartouches peuvent bouger, ce qui n'est pas fait pour me rassurer.
12) Il faut utiliser en plus une cartouche SNIN, qui permet de détourner la protection.
13) Non.
14) Je n'ai pour l'instant eu aucun problème, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en a pas...

QUELLES PEDALES?

Un grave problème me taraude. En effet, le jeu Dracula (SFC) a été noté 78 % en note d'intérêt avec notamment 63 % pour les graphismes, jugés "point faible du jeu".
Pourtant, dans votre n° 12, testant le même jeu (rebaptisé Super Castlevania IV), vous le notez 95 % avec 96 % en graphismes!
Question: le nain aurait-il perdu les pédales?

Calvin et Hobbes

Heu... Attends, je cherche... Tu as dit qu'elles étaient où, les pédales de la SNIN? Blague à part, tu as pu apprécier les photos, et éventuellement voir le jeu. Quelle est ton opinion sur ce jeu? Moi, je l'ai trouvé excellent, et ses graphismes particulièrement réussis. C'est mon avis personnel à moi tout seul. Et je suis d'accord avec moi-même. Na!
PS: toujours à propos de Castlevania IV, Xavier me reproche cette différence de notes de façon véhémente (selon lui, je fais du "lèche-bottes à M. Nintendo").
Bon, avant de critiquer, regarde le jeu. Je ne sais pas qui est l'auteur du test sur SFC, mais je ne suis pas d'accord avec lui. Pas la peine de m'insulter pour autant!

PHONETIQUE

Quelle idée d'avoir choisi un nom aussi compliqué!
J'ai une proposition à te faire: avec mes copains, on se demande toujours s'il faut dire "kaseulvania" ou "kasteulvania", "iuropéan kleub soker" ou "européan kleub sosseur", pourriez-vous indiquer dans vos tests la phonétique?

Playman

Zut, j'ai pas trouvé comment passer les caractères phonétiques, et j'ai dû faire une approximation française de ce que tu voulais dire. Wieklen est mon nom, rien à faire, je n'en change pas.
Pour ce qui est de la prononciation des noms de jeu, cela dépend de ce que tu veux: soit tu prononces à l'anglaise, soit tu francises. Castlevania devient dans le premier cas "Cassolvnia" avec un "t" éventuellement sous-entendu entre "s" et "o". Dans le second cas, tu prononces "Casteulvania". Mais, de toute façon, ce n'est pas très important, on comprendra...

Merci à Stéfana, Alexis, Raphaël, Gilles et à tous les autres pour leurs dessins.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÈROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	☐	Numéro 2 (451002)	☐	Numéro 4 (451004)	☐	Numéro 6 (451006)	☐
Numéro 1 (451001)	☐	Numéro 3 (451003)	☐	Numéro 5 (451005)	☐	Numéro 7 (451007)	☐
Numéro 8 (451008)	☐	Numéro 9 (451009)	☐	Numéro 10 (451010)	☐	Numéro 11 (451011)	☐
Numéro 12 (451012)	☐	Numéro 13 (451013)	☐	Nombre de numéros :		Somme totale :	

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

MICRO KID'S avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S!

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE,
MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.
Deux catégories sont en lice :
les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol! Les pilotes qui obtiendront les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne, en temps réel sur le stand de Micro Kid's à **Imagina.**

LES «GOODIES» MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code France 3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci.

CONSOLES+

TILT MICROLOISIRS

Micro Kid's est produite par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collabo

sur France 3

CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER: DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Dans MICRO KID'S sur France 3, le DIMANCHE à 10h05, ou sur le 3615 code France 3! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...

MICRO KID'S sur France 3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc.
Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Le premier Magazine Jeu télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef.
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs.

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à: Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions:
Nom: ..... Prénom: ..... Age: .....
Adresse: .....
.....
Code postal: ..... Ville: ..... ☎.....
Machine: .....

France 3

FUN Radio

MICROMANIA

avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

VENTES

MEGADRIVE

Vds sur MD : Mickey, Sonic et Basket, px : 200 F pce, ou éch. ctre Thunder Force 3. **Arnaud SEJOURNANT, 20, rue Louis Jouvet, 21240 Talani. Tél. : 80.55.10.74.**

Vds jx MD : Pit-Fighter : 250 F, Mickey (Jap) : 250 F, Altered Beast : 170 F. Tbe. **Maxime FOLZAN, 204 allée des Bleuets, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.76.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx, px : 1 000 F (Winter, Chalenge, Colden Axe II, Quaks Hop). **Tony VANDROMME, 22, rue de Tourville, 59000 Lille. Tél. : 20.93.68.78.**

Vds MD + 1 jeu, tbe ss gar., px : 900 F. Vds jx MD de 250 F à 300 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.**

Vds MD Jap + 3 jx + 1 man., px : 1 500 F ou éch. ctre Famicom + 1 jeu + man. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86.**

Vds Batman, Spiderman, Street of Rage, Quackshot, Splatter, Housser F22, px : 300 F pce. **Christophe MARTIN, 19, av. Duberry, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.51.77.**

Vds MD + 2 man. (2 turbo) + 2 jx, px : 900 F à déb. **Guillaume PHYTRA, 8, place de la bouveries, 92930 Monnerville. Tél. : (16-1) 64.95.07.90.**

Vds MD tbe, + 4 jx (Sonic, Donald, Monaco, F22), + 2 Pads + bte, px : 1 500 F. **Georges GONCALVES, 56, route de la Léchère, 38230 Charvieu. Tél. : 78.32.66.27.**

Vds 30 jx sur MDF de 150 F à 300 F. **Nicolas VIROULAUD, 23, rue d'Angoulême, 16290 Hiersac. Tél. : 45.96.94.81.**

Vds MD + Altered Beast + adapt. JP, px : 800 F. Vds Golden, axe 150 F et autres jx à 200 F. **Mihai GAITA, 7, square Castiglione Del Lago, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.16.28.**

Vds MD ss gar. + 3 jx (Sonic, Shinobi, G-Axe 2) + 2 man (Arc Power), px : 1 600 F. **Yves REGUER, 5, ter rue de la Providence, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.31.41.**

Vds MD + 4 jx : Sonic, Mickey, Eswart et Wonderboy, 3 + joys, px : 2 000 F (tbe). **Vincent ROBIN, 2, rue de la Butte, 17140 Lagord. Tél. : 46.67.54.08.**

Vds Fantasia, Whip, Rush, Populous, Super Monaco, GP Quackshot, px : 250 F. **Simon FOLLAIN, 41, ter allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Ech. sur MP Arrow Flash, Space Harbier II et S Monaco GP ctr Sr Basket Ball ou Bulls. **Romain PETIT, 116, rue JJ Rousseau, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : 20.56.60.31.**

Ech. DJ Boy ctre Forgotten Worlds sur MD. Vds Strider (VJ), px : 300 F (+ cadeaux). **Dominique QUINET, 32, rue Humbert, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.87.83 (ap. 19 h).**

Vds jx MD Streets of Rage et Super Volley Ball. **Jorick BERTIN, 21, rue Benjamin Delesse Rt, 17390 La Tremblade.**

Vds pour MD : PRO1 : 120 F, PRO2 : 80 F, adapt. J/F : 60 F, Joypad : 60 F. **Thomas LEGRENZI, Les Minerais, 61470 Heugon. Tél. : 33.36.96.40.**

Vds MD + 6 jx + 2 joys (Sonic, Strider) ou éch. ctre A500 + moni. **Stéphane PELEGRIN, Castillon Massas, 32360. Tél. : 62.65.57.84.**

Vds MD + 7 jx + 1 man. : 1 600 F. Vds MSI + 5 jx + 2 man. + pist : 1 000 F. Vds GB + case boye + prise sect. + 5 jx : 1 000 F. **Arnaud DEHOULLE, 11, rue Gaston Israël, 95880 Enguien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.74.13.**

Vds Mo + Strider + Altered + btes ss gar., px : 850 F. **Fabien CATAGUENNA, Bt 6 Le Canoubien, 40, rue Floralia, 13009 Marseille. Tél. : 91.72.18.15.**

Vds jx MD, Sonic et Golden Axe II. **Cédric DE PAOLI, 1, rue St Erhard, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.09.05.**

Vds jx MD : sonic, Quackshot, Waniwa I, World, F1 Circus, Midnight, Resistance, etc..., px : 235 F pce. **Alexandre BRAUN, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.**

Vds MD + 10 jx (Sonic, Thunder Force 3, etc.) + 2 man + adapt. Jap, tbe, val. : 5 400 F, px : 2 300 F. **Christophe MARCHESE, 15, rue Gutemberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.82.01.54.**

Vds jx MD : Kid Shameleon : 250 F, California Games : 250 F, autres jx à 200 F. **Elisabeth JOAQUIM, 11, allée Saint-Cécile, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.75.29.**

Vds MD + 6 jx (St — Of — Rage Sonic Es — Wat...) + 2 mans., px : 1 700 F. Vds jx MD 175 à 290 F. **Patrick FONTAINE, 4? rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.65.65.**

Vds MD + 3 jx : (Sonic, Quackshoot, Streets of Rage) val : 2 300 F, px : 1 600 (2 man.). **Sébastien PAYOT, 5, impasse Malvina les 3 Lucs, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.61.15.**

Vds MDF, ss gar. + Mickey Sonic James Pond, px : 1 500 F. **Laurent GUERRY, 62, bis rue Pierre Demours, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.99.46.**

Vds MD FR + 5 jx (Sonic, Alt Beast, S. of Rage, DJ Boy, Ghouls'n GR + adapt. jx Jap., px : 1 490 F. **Yan HEURCKMANS, 4, rue Verlaine, 95560 Baillet-en-France. Tél. : (16-1) 34.69.87.60.**

Vds MD + 2 man. (I Arcade Power Stick) + 7 jx (NHL, Monaco, GP), px : 2 000 F. **Xavier SUEUR, 22, rue Charles Jules Vaillant, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.20.83.**

Vds MD F + Altered Beast + sonic, px : 950 F. Vds jx 200 F à 300 F pce. **Grégory BALCEREK, 106, rue André Peze, 62410 Wingles. Tél. : 21.40.40.38.**

Vds 3 jx MD Quackshot Gaiares James Pond II, px : 200 F à 250 F pce. **Dominique MEYER, 23, rue Pflixbourg, 68230 Zimmerbach. Tél. : 89.71.01.30.**

Vds MD ss gar. + 2 joys + 2 jx, px : 900 F. (Vds TF3, PS3, Wipp-Rush, Golden, Axe, Mercs) de 200 F à 300 F. **Denis DOIREAU, 44, rue Roland Garros, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.35.07.97.**

Vds MD + 6 jx, px : 270 F à déb. **Thierry PLANCHE, 94, av. de la République, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.47.89.**

Vds Bulls, Vs Lakers, px : 300 F. **Romuald GAPIHAN, 4, rue de la Corderie, 35290 Saint-Meen-le-Grand. Tél. : 99.09.66.57.**

Vds MD + Abeast, Mickey, Gynoug, Hell Fire, px : 1 600 F + Cass Vid. **Arnaud GUYOT, 9, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49 (19-20 h).**

Vds Sonic Street Of Rage Thunder Force et Decapattack : 2 : 280 F, 2 : 520 F, 3 : 750 F. **Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baronnie, 31160 Bailainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.06.15.**

Vds jx MD (Alisia Dragoon, Wimbledon), px : 300 F pce ou 500 F les 2. **Fabien FOUGERET, Les Bougainvillees, Bte 11, av. du Bousquetier, 13012 Marseilel. Tél. : 91.93.66.19.**

Vds MD + Arcade Powstick + 6 jx (Mickey, Donald, Sonic, Streetof Rage...), px : 1 700 F. **Laurent AITA, 8, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.85.**

Vds MD Jap. + 5 jx + adapt. + 2 man. ou vte sép. **Guillaume PAUL, 15, rue de Nétreville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.**

Vds Md + 2 man. + 3 jx (Gynoug, Golden Axe 2, Street of Rage), px : 1 300 F. **Mathieu ROCH, 69, rue Michel Simon, 511000 Reims. Tél. : 26.36.08.79.**

Vds 11 jx MD, px : 300 F pce, Sonic, Street of Rage, Mickey, Robocod, Mercs. **Renaud BOUET, Villa la Roseraie, 2, rue des Terebinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.**

Vds jx MD FR tbe, Alienstor M, Sonic, Musha, Shinobi : 250 F. Vds Super-Soccer (Super — NTDO) : 380 F. **Rémi SANGORRIN, 27 lot. les Cigales, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.07.72.**

Vds MD Jap + PRO2 + PAD + 4 jx, px : 1 150 F. Vds GB + acces. + 4 jx : 650 F. **Nicolas DOAN, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.06.88.**

Vds MD + 12 jx + 2 man., val. : 6 000 F, px : 3 000 F à déb. **Pierre-François FLEURY, 10, rue de Picardie, 41000 Blois. Tél. : 54.78.89.61.**

Vds sur MD D.R. Supreme Court, px : 380 F. Ach. World Cup sur MD, px : 150 F. **Stéphane PETIT, 6, rue du Baillon Faverolles, 51170 Fismes. Tél. : 26.97.46.19.**

Vds, éch. 9 jx MD (Olymp. Gold...), px : 200 F à 375 F. Rech. TF3, EA Hockey, Toki... **Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Vitry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.41.12.**

Vds MD 600 F + golden axe, px : 200 F, Decap'arack : 250 F, Quackshot : 300 F + snin Tennis : 300 F. **David DUSSEAUX, La grande St Pardoux Isaac, 47800 Miramont de Suxenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds jx MD : 250 F, vds Ada. MS/Mega : 250 F. GB **Teddy MOLIN, 19, rue Jean-Moulin, 59136 Wavrin. Tél. : 20.58.28.02.**

Vds sur MD (Alisiq Dr. : 300 F, Sonic : 200 F, Gold, Axe 2 : 300 F, Out Runi : 300 F, Quackshot : 300 F, Street of Rage : 300 F. **Philippe BOCARD, 18, l'érable 2 Plaimpied, 18340 Plaimpied. Tél. : 48.25.67.69.**

Vds Shining in Darkness, TF3 Desert Strike de 280 F à 310 F. **Cédric ANGIN, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.03.**

Vds MD F Neuve ss gar. + 2 man. (PRO2) + Sonic + Streets of Rage : 1 200 F. **Jérôme RETIF, 10, rue des Aigremonts, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.57.22.**

Vds MD F + 2 man. (Striker et Pro II), Autofire etc. + 4 jx, px : 990 F. **Jean-Baptiste TRAUO, 25, impasse du couchant, 34980 St-Gely-du-Fesc. Tél. : 67.84.39.03.**

Ech., vds Kid Cameleon ctre Pit Figther ou Wrestle. War. **Yann LENAOUR, 13, voie et BO 12, 75012 Paris.**

Vds MD F + 3 jx, vds Super Nint, ach. Borne d'Arcade en bon état. **Franck SLOMKA, 8, av. du Gal Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.92.40.**

Vds MD + 7 jx KID Champeleon Sonic, Street of Rage, ou jx sep. **Antoine SCHNEBELEM, 1, rue Henri Murger, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.22.20.**

Vds MD Fra + 2 man. (1 PRO 2) + Bulls Vs Laker : 1 100 F ou éch. ctre Sup. Nin + Mario World. **Lionel TRUC, 90, av. de la Pépinière les Oliviers, bât. 5, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.29.22.**

Vds jx MD (Valis 2, Streets of Rage, Aero Blaster), vds CPC 6128 coul. + 40 jx. **David OUCH, 5, square des Cottages, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.14.66.**

Vds MD ss gar. + 4 jx, 3 man., px : 2 00 F, val. : 3 200 F. Vds NES Four Score. **Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean Yole, 85260 L'HERBERGEMENT. Tél. : 51.42.81.83.**

Vds D. Robinson Suprême Court sur MD (tbe), px : 300 F. **Philippe CHASTAING, 115, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.85.91.**

Vds Mdj + 1 man. + 4 jx C Sonic, Quackshot, Street of Rage...) Etat neuf, px : 1 600 F. **Vincent GERBER, 7, quai du Roething Montagne Verte, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.78.59.17.**

Vds jx MD (Wrestle, War S Piderman, XDR, Ghostbuster), px : 200 F pce. **Alexandre MORTOIRE, 34, rue d'Alsace, 49400 Saumur-Maine-et-Loire. Tél. : 41.67.81.25.**

Vds jx MD : Toe Jam and Earl, px : 250 F, Golden Axe, px : 200 F, Moonwal Ker, px : 150 F ou le tout : 550 F. **Khanh HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85.**

Vds MD + Thinder Force 3 un Joepad, px : 550 F. **Pascal JEAN-BAPTISTE, 3, rue Victor-Hugo, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.90.90.17.**

Vds MD + 6 jx + 1 man., px : 1 300 F ou éch. ctre S Nintendo + jeu. **Grégory BRU, 78, rue Gaston Defferre, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.91.05.**

Vds MD FR + F22 + 2 man. tbe, px : 1 000 F ou éch. ctre SFC seule. **Franck BARBET-CARRERE, lot le parc n° 17, 13121 Avrons. Tél. : 90.55.60.67.**

Vds MD tbe + 2 jx Phantasy Star III, Alteread Beast, val. : 1 700 F, px : 900 F. **Franck GAL, 18, rue Eugénie l'Horizon, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37.**

Vds MD + 4 jx (Quack Shot Monaco) + PROI + Joy, px : 1 900 F. **Vivian FERRERI, Le Jas de Ville, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.37.93.**

Vds ou éch. jx SFC : Supergou LSNGOST (450 F) et jx MD (300 F) : Sonic, Strider, TF3, GA2, Mercs... **Shakil GILL, 38, av. Général Leclerc, 38950 St-Martin-le-Vinou. Tél. : 76.56.90.55.**

Vds MD neuve + sonic + 2 joypads : 6 500 F. Belges. **Laurent DURYS, 135, rue Vallée Bailly, 1420 Braine-L'Alleud (Belgique). Tél. : 02.385.06.63.**

Vds jx MD Warsone, px : 250 F, Sonic, px : 300 F ; Wonderboy 3 : 300 F. **Michaël LAMU FUNZI, rue du maïs monceau s/s (Belgique). Tél. : 071.33.06.63.**

Vds MD tbe + 3 jx (S. Of Rage, Ewat, Golden, Axe), px : 1 200 F. **Jérémy DEI-CAS, 15, allée du Bois Benois, T 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.81.96.**

Vds jx MD : Lakers (Basket), Sonic, apt. Beast, Shadow Dancer. Vds man. NEC. **Xavier ISSERT, Brancas Cazilhac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.**

Vds jx MD, 200 à 250 F, Ach jx Super Nes : 300 F, vds jx GB : 100 F. Ach. jx GG : 120 F. **Frédéric GODEFROIDT, 11/45, av. des Cotonmiers, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.34.77.**

Vds sur MD 688 attack Sub ou éch. ctre Thunder Force 3 : 175 F. **Nicolas PELLET, 51, rue Robert Cousin, 77176 Nandy-Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.82.19.**

Donald : 270 F. S. of Rage, MGP, F22, D. Strik, S. Shinob : 260 F pce. Mickey, Sonic, Superhang : 220 F à déb. **Janin RALAY, 35, rue Manin, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.80.09.**

Vds MD + 4 jx (Street, Faery Tale) Et GG + 4 jx (Shinobi, Wonderboy), px : 2 600 F. **Benoît BOUSSERONDE, 71, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.27.81.**

Vds MD + 1 man. + 6 jx (Sonic, Quack Shot, Spider-Man, Fantasia), val. : 3 371 F, px : 2 600 F. **Mathieu CHAILLAT, 29, hameau des Goffinaux, 85520 Jard-sur-Mer. Tél. : 51.33.58.83.**

Vds MD neuve ss gar., très peu servie + Thunder Force 3, px : 1 000 F. **Cyril FAURE, 1, place JB Lulli, 95370 Montigny. Tél. : (16-1) 34.50.08.32.**

Vds MD + 5 jx + Désert Strike Wonderboys + John Madde x 92 + man. px : 2 500 F. **Roger EHOUO, 26, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.68.70.**

Vds MD Jap. + 9 jx, px : 2 200 F. **Tran Duy PHAN, 5, allée Kilian, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.97.32.**

Vds MD + 4 jx + 2 man. Alisia Dragoon + Tennis etc., px : 2 800 F. **Gregory VUILLERMOZ, 4, square d'Amiens, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.24.96 (ap. 20 h).**

Vds jx MD : James Pond II, 200 F, WB5 : 250 F, Shining in The Darkness : 300 F. **Amans GAUSSEL, 23, rue Philippe de Girard, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.25.01.**

Vds Megacd + MD + 2 Pads + 8 jx : 3 500 F ou megacd + 1 jeu : 2 000 F MD + 4 jx + 2 Pa, px : 1 000 F. **Alexandre HUIN, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Road Rash, After Furnerz, out Run, Robocod, F22, Gold, Jordan), px : 830 F. **Olivier LETONDAL, 25, rue Alexandre Dumas, Courmelles, 02200 Soissons. Tél. : 23.73.06.11 (ap. 20 h).**

Vds jx MD, px : 200 F, World Cup Italia'90. **Rémy TISSOT, 26, rue du Docteur Calmette, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.30.56.**

Vds MD F. + 10 jx + 2 man. + adapt. Jap, px : 2 800 F. **François DESMADRYL, 25, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.08.03.**

Vds jeu MD Jap. Streets of Rage neuf, px : 250 F et Shadow Dancer : 250 F le 2 pour : 500 F. **Laurent GUZZI, 54, av. du Logis Neuf, 13740 Le Rove. Tél. : 91.46.97.56.**

Vds MDF + 9 jx, val. : 4 880 F, px : 2 440, tbe. **Guillaume DOS-REIS, « Halicorne », 37310 Dolus-le-Sec. Tél. : 47.92.16.62.**

Vds jx MD, Donald : 200 F, Cyber : 80 F, Fantasia : 120 F ou éch. ctre jx Famicom. **Cédric LE FLOCH, 8, rue Cours Toujours, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.66.15.**

Vds JX MD, Fantasia, Mickey, Shadow Dancer; Ghoul'Sn'Ghosts; Quackshot, px : 200 F pce. **Thierry BESSE, 29/31 av., de Lugo, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.73.94.65.**

Vds MD + 16 jx ou éch. ctre Néo-Géo + jx ou ctre S. Famicom + jx. **Rachid HAJOUI, 11, rue des Hêtres, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.36.59.**

Vds MD + 5 jx (James Pond, 2, Quack Shot), val. : 3 045 F, px : : 2 000 F. **David BOULAY, Les Vergers n° 2, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.12.03.**

Vds Srider : 250 F, Moonwalker : 240 F, Koboxing : 290 F, Alien Story : 260 F. **Jean-Noël MARTY, 7, rue R. Garros, 24100 Bergerac. Tél. : 53.27.21.97. (H.R.)**

Vds MD F + sonic, Kid Cameléon : 1 550 F ou vte sép. ou éch. jx. **Rolland Donnet, St Léger de Penne, 47140 Penne d'Agenais. Tél. : 53.41.42.59.**

Vds MD + 4 jx (Quackshot), Tetris Zoom Space invader 91, px : 1 500 F. Ach jx Néo-Géo. **Eric BOULAY, Les Mouettes Osfa, 78170 La-Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD + Sonic + 2 man., tbe : 1 200 F. **Maxime FOLZAN, 204, allée des Bleuets, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.76.**

Vds jx MD (Vermillon, PS 3, R Of Shinobi), px : 150-225 F. Gch ctre jx rôle ou Kid Cameleon. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 424[illegible] St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds MD Fr + Apt Beast + 1 jeu/ ST. FR Mick[illegible] Moon R30 etc... + 2 vidéo Games val. : 200 px : 1 250 F. **Franck DUBROCQ, 2, square Vict[illegible] Schoelcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-[illegible] 46.64.84.13.**

Vds jx MD Fr. James Buster Boxing, tbe ss ga[illegible] px : 300 F. **Frédéric DORN. Tél. : 29.91.02.7[illegible]**

Vds ND Compl., gar 2 ans, peu servie + 3 [illegible] Sonic, Outrun... + adapt. jx Jap., px : 1 100 **Aleksandar DRAGIC, 37, rue Boinod, 750[illegible] Paris. Tél. : (16-1) 42.51.29.76.**

Vds jx MD Kid Chameleon Immortal etc... de 150 250 F + jx GG : 100 F pce. **Erwan KARREN, 3[illegible] rue St-Germain, 27000 Evreux. Tél. 32.39.19.35.**

Vds MD + 3 jx : 1 400 F, vds 5 jx : 250 F pc[illegible] (Streets of Rage, Donald, Mickey, etc...). **Michel GOMEZ, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél. 78.75.30.56.**

Vds MD F. + Game Adapt. + 11 jx (P53, Micke[illegible] Sonic, El Viento) : 2 700 F (port compris). **Yan BERNIER, 5, allée Mathurin Meheut, 5600[illegible] Vannes. Tél. : 97.40.93.55.**

Vds MD F. + 2 man. + 5 jx (Sonic, Dick Tra[illegible] etc...), px : 1 500 F. **Arnaud PERON, 4, rue Lu[illegible] ther King, 49000 Angers. Tél. : 41.47.13.83.**

Vds MD + 8 jx, px : 2 000 F PS3 Strider Street[illegible] vds Nec Gt + 24 jx : 4 500 F, Kid2 Finsoldier[illegible] Tennis F1 Circus. **Rudi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds sur MD Tori : 250 F, Fantasia : 200 F. **Alexis TATARD, 15, av. des Platanes, 95720 Le Mesnil-Aubry. Tél. : (16-1) 34.71.13.40.**

Vds Fantasia à 200 F ou éch. ctre autre jx MD **Laurent ALVENTOSA, 1 plan du Mas de Boisson, 34970 Maurin. Tél. : 67.47.42.05.**

Vds MD Jap + 2 jx, + man. **Stevenson KEIM, L[illegible] Merou st Projet, 82160 Caylus. Tél. 63.65.74.10 (ap. 20 h).**

Vds jx MD et Nes, px très inté. ou éch. Vds Ne[illegible] neuve. **Nicolas Kalmanovitz, La Maladière, 5[illegible] Audre, 38960 St-Etienne-de-Crossey. Tél. 76.06.03.56.**

Vds MDF + jx : 700 F, UDS jx M6 Sonic Quack[illegible] shotmickey : 200 F à 250 F, vds jx Nec : 150 F, PCKID 2 Tonmajaciechan. **Vincent DEKEUWER, 17, place Froissart, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.36.36.**

Vds MD F + adapt. jx Jap + 3 jx : 1 500 F, vds [illegible] jx MD : 300 F pce (Mickey, Donald...). **Anthony MOREL-HLP, 8, rue Paul Bellany, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.10.71.**

Vds MD + 3 jx + man., px : 1 000 F + GG + 2 jx : 800 F. **Michael SALLES, 240, Mas de Martial, 30140 Bagard. Tél. : 66.60.81.60.**

Vds MD + 5 jx, px : 2 200 F, val. MD : 1 290 F + jx : 3 200 F (Sonic, Shinobi, Strider...). **Maxime MURTIN, 4, rue Chatelaine, 60410 Verberie. Tél. : 44.40.63.46.**

Vds MD Jap. bon état + 3 jx : Wonder Boy 5 + arcade Power Stick : 700 F. **Vincent HURTREL, 52, impasse Boileau, 60700 Pont-Sainte-Maxence. Tél. : 44.55.90.62.**

Vds jx MD (Fantasia, Granada, X ect...), px : 220 F. Port compris. **François DEPOOTERE, 23, résidence les Rosiers, 62610 Brême les Ardres.**

Vds sur MD Robocop : 300 F, Sonic : 250 F, vds CPC 464 C, + 30 jx + 1 joy : 1 000 à 1 500 F. **Cédric POTEE, 63, rue rmand Gobert, 03300 Cusset. Tél. : 70.98.01.51.**

Vds MD + 4 jx et Nec + 4 jx, px : 1 600 F, ach. PC Engine Duo + 1 CD : 2 200 F. **Christophe POLIGNE, Couvé Plover/Rance. 22490 Pleslin.**

Vds MD F. + 50 Nic : 800 F, vds jx MD Monaco GP of Rage, 225 F, pce JB Boxing : 200 F. **Bastian LE MAREC, 48, rue de St-Armel, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.44.10.**

Vds MD Jap + 13 jx + 2 joy : 2 250 F, vds SFC + 8 jx, tbe : 3 650 F ou éch. ctre jx Néo-Géo. **Cédric BEAUGER, 28, rue Benjamin Delesse, Rt 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.94.69.**

Vds jx MD 250 F (Street, Rage, SMGP, Darius 2, D. Tracy, Sonic,...) ou le lot : 1 600 F. **Fabrice DUPUIS, 8, rue du Cdt Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.20.44.**

TOP JEUX VIDEO

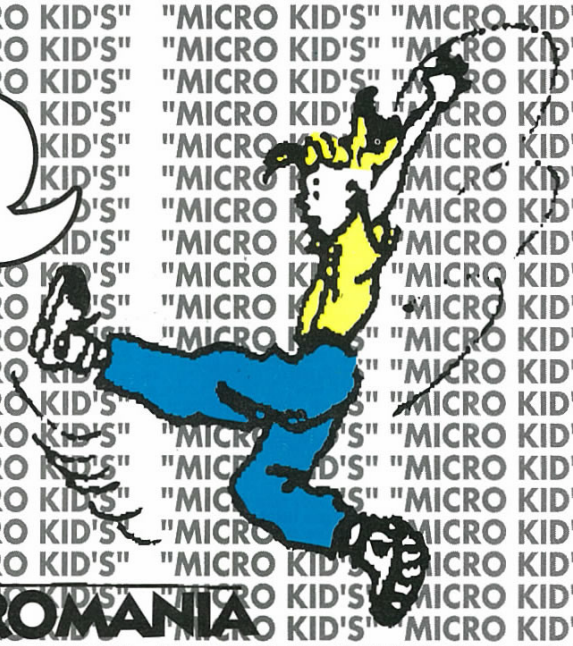
Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

sur France 3

le dimanche à 10 h 05
et tous les jours

sur FUN Radio avec Trez



MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ZOOL	GREMLIN	ST, AMIGA
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA, PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA, PC
GUNSHIP SCENARIO DISK 1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACCES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

CONSOLE

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DRAGONS FURY	TENGEN
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS
TAZMANIA	SEGA

NES

HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA	DOMARK
TOM AND JERRY	SEGA
TERMINATOR	VIRGIN
THE SIMPSONS	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM

GAME BOY

SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

GAME GEAR

WIMBLEDON TENNIS	SEGA
CHUCK ROCK	SEGA
MARBLE MADNESS	TENGEN
SENNA GRAND PRIX	SEGA
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA

CONSOLES

TILT MICROLOISIRS

France 3

FUN Radio

Vds MD Jap + man. + PC02 + Mercs + Shining in the darkness en tbe, px : 1 150 F. **Jérôme ABEL, 1, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.75.48.**

Vds Moonwalker et DJ Boy sur MD : 220 F et 180 F. **Nicolas DEBAS, 43, rue Nationale, 63110 Beaumont. Tél. : 73.26.97.17.**

Vds MD + Mickey + Sonic + Woderboy + 5 + Zoom, px : 1 100 F. **Thomas Birch, 12, bd Victor Hugo, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.26.02.70.**

Vds MD + 1 man. + 7 jx, px : 2 500 F. à déb. **Laurent HENNADT, 115, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.47.71.**

Vds MD + Sonic + Street Of Rage, Joe Sam + 2 man., px : 1 500 F, vds R-Type min., px : 300 F. **Yann LELIEVRE, 10, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.11.77.**

Vds sur MD F. Douglas Boxine et Super Volley Ball : 200 F pce. **Bruno JARABA, 18, av. du Général Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.98.04.**

Vds jx MD : Monaco GP, Castle of Illusion, Sonic Golden Axe, Thunder Blade : 225 F pce. **Arnaud PLICHET, 2, rue du Manège, 76130 Mont St-Aignan. Tél. : 35.76.04.15.**

Vds MD + 12 jx, tbe (1991), px : à déb. Vds, éch., ach., jx GB. **Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.**

Vds pour MD Budokan : 280 F, Forgotter Worlds : 200 F, Alterer Beast : 180 F. **Daniel CHARPENTIER, 24, rue Roger Ehrweih, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.31.62.69.**

Vds MD + 3 jx + man. simult. pour F22 : 1 150 F, ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Franz GOMARIZ, Landigou Bourg, 61100 Flers. Tél. : 33.66.23.78.**

Vds MD + 250 Y Pads + 4 jx (Streets of Rage, Shadow Dancer...), tbe, px : 1 300 F. **Thomas MONCIEU, 514, rue de la Justice, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.47.02.72.**

Vds Road Roash (Course moto), 300 F ferme, ach. Altered Beast : 100 F max. **Matieu THROA, Lieu dit Thoumet Allez et Cazeneuve. 41110. Tél. : 53.01.04.26.**

Vds sur MD « Simpson super krustie's Fun House » : 400 F et Runark : 395 F. **Jonathan AH-MOY, Chez Mr Tsang, 11, rue des Recollets, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.59.31.**

Vds MD + 4 jx + man., px : 1 400 F à déb. val. : 2 600 F. **Benjamin GUETAT, 3, rue Pasteur, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.19.19.**

Vds MD F. ss gar. peu servie, + 2 joy Pads + adapt. Jap, px : 849 F. **Arnaud BONY, 52, rue Feuillet, 69003 Lyon. Tél. : 72.12.07.83.**

Vds MD Jap + sonic, px : 900 F + 2 man. Vds jx : Madden 92, Street Rage, Outrun ou le tt, px :1 450 F. **David HATCHUEL, 22, route de Newton Long Ville, 76590 Longueville-sur-Scie. Tél. : 35.83.37.84.**

Vds Mega + 2 jx (Road, Mickey), ss gar., px : 1 300 F. **Jérémy SACHOUX, Z.I. Fain-les-Montgard, 21500 Montgard. Tél. : 80.92.34.70.**

Vds jx MD, Nec, SFC Néo-Géo. Ach. sur Néo-Géo et Nec. **Stéphane Garcia. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds MD + 5 jx (Desert Strike, Decap Attack), px : 1 800 F. **Nicolas LEGRAIN, 15, allée Paul Eluard, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.54.30.**

Vds MD + 4 jx (Colums, Robocod, Mickey, Arnold, Palmer Golf) + joys. le tt, px : 1 300 F. **Julien FERRARIS, 20, la Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx ou plus (poss. : EA, MERCS, Sonic...) ss gar., px : 1 500 F ou ctre Snin. **Jacques GAUDOC, 124, rue Pierre Brossolette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.35.03.**

Vds MD + 2 man. Sonic : 800 F + jx : ALT. Beast : 150 F, James Pond2 : 250 F, Thunder Force 3 : 200 F. **Luc HESPEL, 4, rue Danton Le Moulin de Guerry, 17100 Saintes. Tél. : 46.74.55.63.**

Vds Street of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Street Smart : 250 F. pce. **Stéphane BERNARD, Bt Ile de France, 7, rue de la Spine, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.45.28.**

Vds Jordan VS Bird sur MD, px : 400 F. ou éch. ctre Bulls, Lakers. **Pierre CAYATTE, 23, rue du Professeur Arnaud, Port-Pin 4, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.36.05.**

Vds MD F + 2 jx + arcade Power Stick, px : 2 000 F. **Adrien BIVILLE, 10, rue Henri Daveau, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.78.76.**

Vds ou éch. Albeast 100 Ram 03 Lbattle 200 Spiderman Tracy Strider 250 TT 100 RAMB03 Lbattle 200 SP Derman Tracy Strider : 250 F le tt pour : 1 000 F. **Stéphane LAGLAINE, 55, av. des Champs-Pierre, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.14.40.98.**

Vds MD Jap + 6 jx (S. Monaco G.R., John Madden's 92...), px : 1 100 F. **Eric CABON, 17, rue Jean Jaurès, 91100 Villabe. Tél. : (16-1) 64.97.75.07.**

Vds MD F. + 2 joy + 5 jx (Apiem Strom, Mickey, Dank Castel, Golden, Axe 2 K Chameleon), px : 1 600 F. **Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77140 Claye. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds MS ss gar. + 4 jx + adapt. V 2 750 F, px : 2 000 F. + 1 Pad : 120 F + 2 jx MS : 200 F. **Mathieu MENARD, 7, rue Saint-Paul, 02200 Vauxbuin. Tél. : 23.73.05.13.**

Vds ou éch. jx sur MD. **Frédéric GOIGNON, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.74.93.75.**

Vds MD + 5 jx : 2 200 F + 2 Mega Force : Donald, Mickey, etc. **Paul MORALES, 9, rue Edmond Morlaes, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.26.80.**

Vds Super Thunder Blade sur MD : 220 F mini. Vds MD px à déb. ou éch. **Grégory MYOTTE-DUQUET, Les Fournets, 25390 Orchamps-Vennes. Tél. : 81.43.56.51.**

Vds Mickey sur MD, px : 230 F. **Fabien TERRIER, 142, rue des Celliers, Passeirier, 74800 St-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.07.58.**

Vds MD (Franc) + Sonic + Mickey + Quack Shot + Street et Of Rage, px : 1 800 F à déb. **Renaud SCOTTI, 11, rue des Violettes, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.49.04.**

Vds jx MD : Street : 250 F, Pider : 200 F, Dancer : 250 F, vds MSII + 3 jx : 700 F. **Mathieu JACOB, 24-26, fb de Montbéliard, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.27.19.**

Vds MD + Arc. Pow Stick + Man + 8 jx (Outrun, Quackshot, Alien Storn, Shinobi...), tbe : 3 000 F. **Thibault CULIOLI, 35, la Pinède, Chemin du Claou, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.21.18.**

Vds MD + 2 man. + Streets of Rage : 900 F, vds Eswat : 200 F (Le tt : 1 050 F). **Alexandre MARGNAC, 1, allée des Rouges Gorges, 59267 Proville. Tél. : 27.81.72.18.**

Vds MO F, seul ou + 6 jx (Road, Rash, Rings of Power...), ss gar. **Sébastien DEROO, 3, rue Molière, Armbouts-Cappel, 59380 Bergue. Tél. : 28.27.05.36.**

Vds MD ss gar. + 10 jx + 2 man. (jx Sonic, Mickey, Donald...), px : 3 000 F. val. : 5 000 F. **David SANTORO, 24, rue Jean Lurçat, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.68.24.**

Vds sur MD : EA Hockey : 350 F, Ghouls'N Ghosts : 350 F, Wrestle War : 300 F, Quackshot : 350 F. **Grégory CHARVIEUX, Les Masettes La Chicotière, 69380 Dommartin. Tél. : 78.47.37.24.**

Vds MD très peu servie + 5 jx (Sonic Quackshot), px : 2 000 F. **Pierre PEDROSA, 11, rue de Marseille, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél. : 82.24.21.11.**

Vds MD jap + 7 jx (Sonic, etc) + 2 man. + péritel, val. : 3 500 F, px : 2 500 F. **Clotaire HANSE, 16, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.13.88.**

Vds jx MD : Zany Golf, Golden Axe, et Sonic : 200 F pce ou 550 F le tt. **Max CESARIA, 21, rue de l'Aven, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 30.73.19.25.**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (John Madden 92, Quack Schot Sonic) : 1 000 F. **Matthieu MARGUERY, 41, rue Jacques Simon, 51470 Ste Mennie. Tél. : 26.65.27.43.**

Vds MD Fr tbe + 2 man + adap. + 13 jx + altered Beaste T XDR, px : 2 600 F. **Arnaud DEBORNE, Le Patmos sous la Bruyère, rte de Lornard, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.96.79.**

Vds MD + 5 jx : A. Beast, F22, Shinobi, Sonic, Quachshot + 2 man., px : 2 200 F ou + 2 jx : 1 290 F. **Benoît FILLASTRE, 21, chemin du Barrat, 31470 Saint-Lys. Tél. : 61.91.70.36.**

Vds MD + 3 jx, + adapt., px : 690 F. **Alexandre LAFLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08.**

Vds MD Jap + 8 jx (Lakers Celtics) Shadow of the Beast..., val. : 4 035 F, px : 2 950 F. **Clément GRESSET, 19, rue Gérando, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.56.**

Vds MD + 6 jx (Sonic, Street Of Rage, etc), tbe : 1 800 F. **Xavier SILVESTRE, 70, b cours de la Trinité, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.98.16.**

Vds MD + 5 jx : immortal, Donald, Mickey, Alteredseast, Super-Hang-On, val. : 3 000 F, px : 2 200 F tbe. **Paul MORALES, 9, rue Edmont Horlaès, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.26.80.**

Vds MD Fr + 2 man. + adap. jx Jap + 3 jx (NHL Hockey, Goldenaxer, Quackshot) : 1 500 F. **Franck SINDOU, 42, av. de Sceaux, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.52.90.**

Vds MD F + 2 man. + Streets of Rage et Ghouls'Nghost : 800 F. **Vincent RASTOUL, 18, chemin des Sœurs, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.45.90.**

Vds MD Fr + Quackshot tbe : 900 F, vds Mario 1 et Duck Hunt + pist. : 100 F. **Fatih ATAGAN, 7, rue Degas, 93370 Monfermeil. Tél. : (16-1) 45.09.17.81.**

Vds jx MD Quackshot : 250 F, World cup : 200 F, Mystic Defender ou éch. **Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.**

Vds jx MD (Fra) : Warsong, F22 : 250 F pce ou éch. ctre Qshot, TF3, J. Hadden 92. **Alain NGO, 16, av. Maurice Thorez, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.21.90.90.**

Vds MD + 5 jx : Toki, Kid Chameleon, Valis II, Spiderman etc... + 2 man. pro. 2 : 1 700 F ou éch. ctre SFC + 2 jx.**Nicolas VANDERBROUCK, 14, rue Yvonne Le Tac, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.07.44.**

Vds 5 jx MD : 200 à 250 F, Sonic, Mickey, Quackshot. Vds jx Nec 200 F. PC Kid 2, Jackie Chantonma. **Vincent DEKEUWER, 17, place Froissart, 59300 Valencienne. Tél. : 27.42.36.36.**

Vds MD + 4 jx : 1 500 F. Ech. jx Nec. **Pierre PENAJOIA, 187, rue de Grenelle, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.05.69.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, James Pond 2) + man. tbe ss gar. : 1 050 F. **Eric WAGUET, La Belouse, chemin des Buis, 71960 Berzé la ville. Tél. : 85.37.75.80.**

Vds MD + arcade PS + 8 jx : 3 300 F. Thunder F3, Sonic, Mickey 1 + Streets of R. + 2 jx gratuits. **Guillaume BERTHOLLET, rue Marcel Pagnol, 42340 Veaughe. Tél. : 77.94.74.72.**

Vds MS + G.Slam Tennis + D.Robinson + Basket + Adapt. Franç./Jap. : 1 200 F ou éch. ctre S.Ninja + 1 jeu. **Grégory RIBOULET, 17, rue Alex Parodi, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.98.78.**

Vds jx MD Block Out : 200 F. Thunder F.3 : 250 F. F1 Circus : 300 F. Vds jx GG Kick Off : 200 F. **Samuel CARVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.02.90.**

Vds Road Rash : 300 F et Mystic Defender : 200 F sur MD. **Germain PELTIER, 3, allée des Tillevls, 38160 St-Verand.**

Vds MD + Arcade Power Stick + 4 jx : 1 700 F. Ss gar. **Bruno VOLETTI, 3, rue Guillaumot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 49.25.10.02.**

Vds MD jap. + 2 man. + 6 jx : 2 000 F. **Didier ROHR, 10, rue Georges de la Tour, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.22.03.**

Vds jx MD : Spiderman : 250 F. Strider : 250 F. Altered beast : 150 F. Street Smast : 200 F. Froad : 280 F. **Julien PONS, 64, rue Lakanal, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.89.87.**

Vds sur MD : Sonic : 200 F. **Christophe JOIGNANT, 8, rue Georges Noé, 91570 Bièves. Tél. : (16-1) 60.19.24.96.**

Vds jx MD (franç.) Populous : 190 F. Spiderman : 160 F. **Samuel LETANG, 245, rue de la Vologne, 88600 Laval-sur-Vologne. Tél. : 29.50.56.03.**

Vds MD (jap.) + 2 man. + Shadow Dancer tbe. Px : 800 F. **Boris DELAVAULT, 41, rue Sery, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.78.66.**

Vds MD Franc. + 8 jx (Mickey, S. Of Rage, Shinobi, Hellfire, PS3, Sonic, Strider, etc...) 2 400 F. TBE. **Bertrand DOUDET, 29, rue JB. Clément, 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 43.88.51.89.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. + 6 jx Kid Chameleon, Robocod, Street of Race. : 1 900 F. **Gabriel GIBERT, 24, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.47.55.**

Vds MD jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx : 1 500 F ou éch. ctre A500 ou 520 STE. **Yves JANNIC, 12, impasse Theodore Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vds MD jap. + 2 man.+ 3 jx (Hellfire, Last Battle, Revenge of Shinobi) px : 1 400 F. **Saly PHETSINGHANE, 9/29, rue Magenta, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.27.25.49.**

Vds ou éch. jx MD (jap.) WB5, QS. ctre TF3, Strider : 250 F. Vds 17 jx MS 150 à 200 F. **Eddy GILLARD, 16, rue des Carmes, 62130 St-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.15.94.**

Vds MD + 10 jx : 2 500 F. Vds PC Engine + 13 jx + 2 joy + doubleur : 2 500 F. **Gaël BURON, 17, rue St Eloi Pœuilly, 80240 Roisel. Tél. : 23.66.48.29.**

Vds jx MD (franç.) Tbe : 250 F. Sonic, ST. of Race, Alien ST., Decap. : 300 F. Shinobi, Mercs, R.Rash. **Sébastien ALLER-LLAMAS, 25, allée Victor Schoelcher, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél. : 38.61.52.76.**

Vds jx MD Italia 90 Strider, px à déb. ou éch. ctre Monaco GP et Desert Stricke. **Grégory PLATIER, 24, rte de Marchon, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.64.65.**

Vds MD + 13 jx + 2 man. px : 3 200 F. Vds Lynx + 3 jx + access. **Olivier FELZINES, 10, rue du Chauffour, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.27.90.**

Vds MD + 2 man. + 9 jx (Sonic, Tazmania, St. of Rage, Boxing, etc...) : 2 000 F. **Guy BOUDARD, 19, rue Lamartine, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.87.43.26.**

Vds MD + 4 jx + adapt. jap. : 1 800 F. **Jérôme NARANJO, 20, impasse Bellevue, 38550 St-Maurice-l'Exil. Tél. : 74.29.42.85.**

Vds MD + 1 man. + 10 jx : 2 200 F. Cher. contact pour Amiga. **Han XU, 199, rue du Fbg Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.15.57.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx : 1 500 F. Sonic, Strider, Wonderboy. Tbe. **Eric BEAUDOIN, 103, bd Lefevre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.50.55.**

Vds MD franç. + 9 jx (Sonic, Shinobi, Ea. Hockey, Kid Chameleon...) + 2 man. : 2 500 F. **Julien SOULIER, Rte de Berre, Les Gramettes, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.50.08.**

Vds 3 jx MD tbe (EA. Hockey) px : 600 F. à déb. **Emmanuel GOSSA, 1, impasse des Magnolias, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.36.94.**

Vds MD Franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. : 1 400 F à déb. ou éch. ctre S. Nintendo + 2 ou 3 jx. **Sylvain BECAUD, 1, allée Icare, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.31.26.95.**

Vds MD Franç. + 2 man. + 5 jx (Sonic, Donald, St. of Rage...) tbe : 1 600 F. (port non compris). **Romain BARBAROUX, St Anne du Castelet, Chemin Royal, 83330. Tél. : 94.32.62.69.**

Vds MD + Sonic Moonwalker + Shadow of Beast + Quack Shot + man. : 1 850 F. ss gar. **Stéphane ANCHISI, Les Perces Neiges, 74930 Arbusigny. Tél. : 50.94.55.72.**

Vds MD + 3 jx : 2 000 F. Street of Rage, Sonic, Donald, Mickey, Thunder force 3. **Paul DEMIRDJIAN, 18 bis, Pierre Brossolette, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 49.15.03.89.**

Vds MD James Pond : 150 F. (Not.+ bte) Street of Rage : 250 F. **Cyrille LE DENTU, 50, rue du Trosy, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.76.52.**

Vds jx MD. Mercs, JM Foot + USA Street of Rage : 220 F. Tbe. Strider : 190 F. Px à déb. **Stéphane BORTOLINI. Tél. : 72.31.65.39.**

Vds MD + 6 jx ou MD + 5 jx + 2 joy : 1 750 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.86.24.**

Vds MD jap + 5 jx : 1 100 F. Vds Coregrafx + 3 jx + Quint : 800 F. **Jérôme MARTIN, 2, hameau des Mesanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Vds MD + 4 jx (Mercs, Immortal, etc.) + Pro2 : 1 800 F. **Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.93.08.**

Vds MD Franç. ss gar. + 8 jx + Power Stick ou ctre 8 jx SFC US ou jap. : 2 500 F. **Julien LETOMBE, 58, rue de l'Ysieux, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.29.75.**

Vds jx MD : Axe II : 250 F, AfterB II : 200 F. M. Jackson : 250 F. Wonderboy V : 300 F. ou éch. **Georgio REGNI, 46, CRS de l'Abbé Lanusse, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.78.76.**

Vds sur MD Populous : 250 F, Street of Rage : 280 F. Sword of Vermillon : 290 F. YS3 : 290 F. Rolling thunder II : 280 F. **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.**

Vds MD : 700 F + 2 jx (Street of Rage, Quack Shot. **Arnaud BOUZINAC, rue de la Voldy, 69290 St-Denis-les-Ollières. Tél. : 78.44.85.22.**

Vds MD + 4 jx + adapt. jx jap. MD ss gar. **Sébastien LARUE, 5, rue Emile Zola, 08120 Bogny-sur-Meuse. Tél. : 24.32.14.77.**

Vds jx MD Attack sur 688 : 250 F. **Arnaud SAINT MAXENT, 6, rue Lurçat, Les Hochettes, 62000 Arras. Tél. : 21.23.24.27.**

Vds Shining in the Darkness avec plan : 250 F. World Cup italia : 200 F. **Jean-François DUMAIN, 9, bd Bigo Danel, 59000 Lille. Tél. : 20.93.42.67.**

Vds jx MD Hellfire et Lakers VS Celtic : 25[illegible] Eswat sur MD jap. : 100 F. **Vincent SALES [illegible] 74.33.93.29.**

Vds MD + 2 man. + Th. Force 3 + Sonic + [illegible] Rage, tbe. Px : 2 000 F. **Alban PONS, 49, all[illegible] la Croix St Pierre, 91190 Gif-sur-Yvette. [illegible] (16-1) 60.12.50.35.**

Vds MD franç. (ss gar.) + 2 joys + [illegible] (Tazmania, S.Monaco GP, Kid Chameleo[illegible] 2 300 F. **Hervé SAS, 33, rue Gardebled, [illegible] Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.73.[illegible]**

Vds MD + 2 man. + 14 jx + revues tbe : 4 [illegible] (Poss. vte sép.) **Guillaume BERTIN, 55, rue [illegible] tienne d'Orves, 92140 Clamart. Tél. : ([illegible] 46.44.81.75.**

Vds MD Franç. + 9 jx (Sonic, St. of Rage Hockey) ou éch. ctre Super Famicom + jx [illegible] **toine SIMONI, Le Bas Tour St-Catherine, [illegible] Paillet. Tél. : 56.72.15.82.**

Vds MD à 150 F. Star Control, Abrahams Tan[illegible] Of Vermillion, Columns. **Didier RANDOT, 2, [illegible] Robert Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : ([illegible] 43.77.55.46.**

Vds MD Franç. + 2 man. + 2 jx : 700 F. Go[illegible] Axe et Altered beast. **Franck GODAUX, 42, rue [illegible] l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.48.[illegible]**

Vds MD + man. + 2 jx + magazines Sega [illegible] 1 000 F. **Renaud MATTEI, Les Genêts, rte d'[illegible] 13240 Septemes-les-Vallons. Tél. : [illegible] 91.51.70.73.**

Vds MD + 2 man. + Pro 1 + 8 jx (Sonic, Doni[illegible] Street of Rage...) : 2 700 F. **René SAIDAMI, [illegible] 54, rue Achille Testelin, 59200 Tourcoing. Tél. : [illegible] 20.76.85.06.**

Vds MD franç. + 5 jx + 2 man. Sonic, Doni[illegible] THF3, Astorm, A.blaster. Bte et Not. tbe. **Thom[illegible] MIRANTE, 39, av. Ernest Reyer, 75014 Pa[illegible] Tél. : (16-1) 45.39.75.20.**

Vds Immortal sur MD franç. avec liv. Jam[illegible] servi. : 400 F ou éch. ctre Robocod. J.-L[illegible] **BESSE, 9, av. de Condorcet, 33185 Le Haill[illegible] Tél. : 56.34.80.14.**

Vds MD Franç. + 7 jx + man. + adapt. : 2 000 [illegible] **Ali IGUEDLANE, 3, av. René Fonck, 75019 Par[illegible] Tél. : (16-1) 42.38.22.70.**

Vds MD (jap.) + 2 man. + 8 jx Sonic, Quacksh[illegible] Super Monaco GP, Ghoul's Ghosts etc... : 2 200 [illegible] **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 9515[illegible] Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.**

Vds MD jap. + 2 man. + 2 jx (G. and G. [illegible] Aliens) : 850 F. **Jean-Baptiste CERF, 17, r[illegible] Estelle, 37000 Tours. Tél. : 47.20.77.78.**

Vds MD + man. + Sonic. Jamais servi. **Chri[illegible] tophe LUDWIG, 3, impasse des Vergers, 7560[illegible] Schoeneck. Tél. : 87.87.18.99.**

Vds MD jap. + 4 jx + 2 man. : 1 500 F. **Bad[illegible] Long NGUYEN, 81, rte de Sartrouville, 78236 L[illegible] Pecq. Tél. : (16-1) 39.76.70.13.**

Vds jx MD : T.force 2 : 200 F. Monaco GP, Sonic Street of Rage : 28à F. Immortal : 300 F. **Julie[illegible] BEAUDEAU, 8, rue Caruel de Saint-Martin 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds MD franç. 500 F + man. Vds jx : 250 F (Sonic, Shadow, Road Rash, etc...). **Serge PUVILLAND, 25, les Gênets, 33290 Le Plan Medoc. Tél. : 56.95.36.00.**

Vds MD jap. + 20 jx + pro2 + Power Stick : 7 000 F. **Bounmy CHANH, 36, rue Clément Perrot, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.29.33.**

Vds MD (franç.) + 2 man. + Sonic : 900 F. Vds jx : Thunder Force III, Joe Montana : 250 F. **Jas LITWIN, 9, place de l'Etoile, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.17.22.**

Vds jx MD : Eswat : 200 F. F.22 : 280 F. F.Alex kid : 200 F. Twin Cobra : 200 F. Strider : 260 F. Golden Axe. **CLAUDE. Tél. : (16-1) 69.40.74.18.**

Vds sur MD : Mercs, Toe Jam, St. of Rage, Mickey, (jap.) : 250 F à 300 F. Vds sur Nec Parodius. **Vincent VETOIS, 19, rue Voltaire, 94700 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.55.04.**

Vds MD jap. + 2 arcades Powers Stick + 5 jx (Sonic, Mercs, N. Hockey, PGA, Golf...) : 2 000 F. **Alain GOUGEAULT, 17, place Jacques Brel, 78410 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.**

Vds MD + 3 jx (Ea Hockey, Quack Shot, Revenge of Shinobi) tbe : 1 600 F. **Flavio MANRIQUEZ, 22, rue Hermel, 77018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.05.23.**

Vds MD + 2 man. + 1 adapt. + 2 jx (Mystic, Hell Fire) : 1 300 F. **Hoang DANG, 8, rue des Meules, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.98.18.23.**

NES

Vds jx Nes : 230 F pce. Vds MSII : 380 F + 1 jeu. Vds 4 jx MS : 230 F pce. **Cédric CAMPILLO, 3 ter, rue des Cèdres, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.43.90.**

Vds Nes tbe + jx (black Manta, SMB2, TMNT). Px : 700 F. **Stéphane SERFATY, 44, impasse Bel-Air, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.15.60.**

Vds Nes + 2 jx + zapper : 900 F. Vds Bionic Commando et Dragon Ninja : 250 F pce. **Eric SENGLER, Le Gravend, 73520 St Béron. Tél. : 76.31.18.92.**

Vds Nes + 10 jx : SMB2, Turtles, Life Force, Bionic Commando, Solar Jetman, Top Gun... px : 1 700 F. **Ludovic FERRET, 42, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.**

Vds Nes + jx : 600 F 4 jx ou sép. 200 F. **Sébastien AUZEAU, 20, rue de la République, 06500 Menton. Tél. : 93.35.34.46.**

Vds Nes + Kabuki + Blue Shadow + Pro Wesling : 1 200 F. **Yacine DIALLO, 14, Promenade François Rabelais, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.62.11.36.**

Vds jx Nes de 150 F à 450 F. SMB3, TMHT1 et 2, Dragon Ninja, Punch Out. **Nicolas MARTIN, Brachy les Acacias, 76730 Bacqueville en Caux. Tél. : 35.85.02.07.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 15 jx (les SMB, Simpsons, DT, Goal, etc...) : 1 300 F. **Delphine DE PRAETERE, 170/3, av. du Parc des Sports, 59390 Lys-Lez-Lannoy.**

Vds Nes + 6 jx (Mario 1, 2, 3, Simpsons, TMHT, Duck Hunt) + zapper. Px : 1 300 F. **François PACAUD, 1, av. de Dampierre, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.85.26.**

Vds jx sur Nes. Bionic Commando, Solstice. Px : 290 F pce. **Laurent BUTTIGIEG, Le Munard, 38141 Vignieu. Tél. : 74.92.54.08.**

Vds Nes + 9 jx (S.Mario III, Kick Off, Double Drible, Dragon II...) px : 1 500 F. **Mathieu ASPEELE, 17, allée Lyautey, 49450 Saint-Macaire en Mauges. Tél. : 41.55.22.12.**

Vds pistolet Nintendo : 250 F. **Frédéric PAYOT, 13, rue Beau Soleil, 14130 Blangy le Château. Tél. : 31.64.76.57.**

Vds Super Mario 2 sur Nes + 2 btes : 200 F. **Julien ASSAILLY, 17, rue de la Baillée, 44115 Basse-Goulaine. Tél. : 40.03.55.07.**

Vds Nes + 3 jx : 900 F à 1 100 F. **Cédric MORUAN, 3, allée Dourru, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.52.16.**

Vds Nes + 2 man. + 5 jx (Simpson, Pinbot...). Px : 1 500 F. **Sylvain STEFF, 17, rue Léon Chandora, 29860 Plabennec. Tél. : 98.40.84.37 ap. 18 h.**

Vds Robot Gyronite + Tetris + Xexious + Simpsons + Tortues : 1 350 F. **Julien MAURET EYRIEY, Bois-Guillaume, 33, rue Courroné, Cedex 76230. Tél. : 35.61.43.87.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 1 et 3, Ghost'n Goblins et Volley) px : 700 F ou 1 jeu : 190 F. **Vincent NEDEN, 11 ter, bd Voltaire, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.63.24.**

Vds Nes + 15 jx + Rapid Fire tbe px : 1 500 F. **Richard CERET, 15, rue Marc-Antoine Charpentier, 94440 Domaine de Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.09.44.**

Vds Nitendo + 7 jx : 1 200 F. **Hervé DUFOURCET, 45, rue du Soleil d'Or, quartier Bel Horizon, 40700 Hagethau. Tél. : 58.79.53.30.**

Vds Nes + 4 jx (Tortues, Life Force, Mario 2, Black Manta) : 1 000 F. **David RAZNIK, 10, av. de la Malanoye, 59278 Escautpont. Tél. : 27.34.60.57.**

Vds Nes + 10 jx + zapper + 2 man. : 1 600 F. **Alain ROCQ, 604, av. Toumaniantz, 62100 Calais. Tél. : 21.34.87.82.**

Vds Nes + 2 man. + 9 jx (Mario 3, Star Wars etc...) Px : 3 000 F. **David FOUILLIT, Tenue de la Fosse Malvin, Sassay, 41700 Contres. Tél. : 54.79.55.35.**

Vds Punch Out sur Nes bon état px : 200 F à déb. Beaux pin's 10 F pce. **Anthony COMORETTI, 21, rés. la Renardière, 76570 Goupillières. Tél. : 35.92.62.19.**

Vds Nes + 3 jx (Tortues, Gremlins 2, Simpson) : 1 100 F. **Bénédicte FOURNEAU, 10, rue de la Poterne, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.53.99.**

Vds Nes + Mario 1 et Duck Hunt + 2 man. (dont Zipper) + pist. zapper : 500 F. **Marcel PALTOR, Beaulieu sur Sonnette, 16450 Saint-Claud. Tél. : 45.85.74.31.**

Vds K7 Nes World Cup à déb. **Cédric GOURDON, L'élu, 49190 St-Aubin de Luigné. Tél. : 41.78.48.93.**

Vds Nes + Mario 3 à 300 F. 10 jx à 200 F pce ou le tt : 2 300 F à déb. **Guillaume ALVAREZ, 35, sentier de la Gorgette, 94430 Chennevières/Marne. Tél. : (16-1) 45.76.37.62.**

Vds Nes + zapper + 6 jx (Batman, TMHT, Mario 1, Megaman 2...) + cadeaux : 1 300 F. **Dimitri DECONDE, 47380 St Pierre de Caubel Monclar. Tél. : 53.41.86.01.**

Vds Nes + 1 man. + 3 jx px : 1 300 F. Ech. ctre SFC + 1 jeu. **Arnaud BETOUT, 29, rue des Prairies, 14130 Pont l'Evêque. Tél. : 31.64.19.74.**

Vds jx Nes (Bayou Billy, SMB3, Punch Out, DD2, Off Road, Blowout) de 200 à 350 F pce. **Franck BARRIN, 104, rés. Pierre de Coubertin, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.85.39.64.**

Vds Nes + pist. + 11 jx (SMB1, 2, 3, D Dragon II...). **Alexandre DUBUS, 3, chemin du Port aux Sablons, 91280 St-Pierre du Perray. Tél. : (16-1) 60.75.39.07.**

Vds Nes + robot + pist. + Nes Adv. + 19 jx + btes de rgt et notice : 2 500 F. **Philippe DULOUT, 175, ancien Chemin de Cassis Im le Clos, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.62.20.**

Vds Nes + 4 jx (SMB1 et 2, TMHT, Kabuki) : 1 000 F ou 200 F pce. **Christophe AVISSE, 2, rue des Etiquenards, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.33.66.**

Vds 20 jx Nes : 200 F pce ou éch. ctre jx SFC : 2 jx Nes ctre 1 jeu SFC. **Vincent KIEFFER, 14, route de Lorrez, 77250 Villecerf Moret/loing. Tél. : (16-1) 64.24.90.66.**

Vds Nes + 4 man. + pist. + bte rgt + livre + 14 jx : 2 000 F. **Mario OLIVA. Tél. : 74.27.82.80.**

Vds Nes + Tic et Tac + Snake Rattle Nroll Catch + 2 joys. Px : 1 000 F. **Daniel HODZA. Tél. : 56.35.36.41.**

Vds Nes + 2 jx + man. (Top Gun, Zelda 1) : 450 F. **Pierre MAURIN, Au Bourg, 42210 Boisset-les-Montrond. Tél. : 77.54.43.87.**

Vds Nintendo + pist. + 6 jx + 2 man. (TG Ghost Goblins). Px : 1 700 F. **Matthias JAULIN, 44, rue des Carrières, 85320 La Mainborgère de Château Guibert. Tél. : 51.31.94.48.**

Vds DDragon II : 225 F. Ice Hockey : 200 F. Castelvania II : 200 F. Turtles : 200 F. **Dimitri DUBOIS, 12, rue Abbé de l'Epée, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.85.32.**

Vds jx 180 F pce + bte orig. + not. codes tbe. DD2, World Cup, Duck Tales. **Philippe JIMENEZ, 60, av. du Maréchal Leclerc, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 49.07.53.93. H.B.**

Vds Nes + 6 jx + Nes Adv. (Shadow Worrior, Captain Shy Hawk, P'Radikuk, Rygar, etc...) **Morgan MANENC, 5, chemin de Ravaly, 26200 Montelimart. Tél. : 75.01.78.10.**

Vds Nes + 3 jx Goal, Tortues Ninja, WWF px : 600 F. Bon état. **David REYNAUD, 3, rue Waldeck Boudhinon, 43000 Le Pux en Velay. Tél. : 71.02.30.86.**

Vds Nes + zapper + K7 Mario, D. Hunt + 2 man. : 500 F. **Stéphane GIRARD, Les Gênets, Bât.B, 74250 Viuz-en-Sallaz. Tél. : 50.36.94.64.**

Vds Nes + 5 jx (Pimbot, Mario 1 et 2...) + 2 man. px : 1 000 F. Vds jx GB de 100 à 150 F. **Linda FINDEL, 18, rue de l'Abreuvoir, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.51.91.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + 10 jx (Exciterbike, Kung Fu, DDragon, etc...) Tbe : 2 000 F. **Jean-Philippe MORIN, 17, av. Jean Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.97.77.**

Vds Nes + 4 jx : 1 300 F. (SMB2, etc...) ou éch. ctre SNintendo. **Cédric BONARDI, 7, rue Victor Planchon, 18500 Mehun/Yerre.**

Vds Nes + zapper + 18 jx. Mario 1,2,3, Zelda 1, DDragon 2, Top Gun 2, Punch Out, etc... Px : 3 700 F. **Bruno DEVRED, 406, rue Augustin Tirmont, 59283 Taimbeaucourt. Tél. : 27.80.37.58.**

Vds Nes + 3 jx Mario 2, 3, Metroid : 1 200 F. **Alain Xavier PAUZAT, 14, rue de Savoie, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.94.15.**

Vds K7 Dragon Ninja, Zelda, Kabuki, Quatum, Mario bros : 2 500 F. **Randy FALCK ANNERGI, 70, av. des Roisiers, 93370 Montfermeil.**

Vds Nes + 13 jx + 4 man. + pist. (91) : 3 500 F. **Frédéric LECLAND, 24, Cérine Martin Sours Chartres, 28630. Tél. : 37.25.90.31.**

Vds Nes + 2 man. + 6 jx : 1 100 F à déb. ou éch. ctre MD + jeu + 2 man. **Ludovic MERCIER, Le Relais du Cheval Blanc, 18520 Bengy-sur-Craon. Tél. : 48.59.24.64.**

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION

de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + 1000 NOUVEAUTES

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)*
GAMEBOY avec TE, **495 F**

NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	199 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	DRAGONBALL	229 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES
(+ DE 250 JEUX DISPO.) SUPER ADAPTATEUR **99 F**

- ADDAMS FAMILY
- CASTELVANIA 4
- LEMMINGS
- PILOT WINGS
- RIVAL TURF
- STREET FIGHTER ii
- SIM CITY
- SMATCH TV
- SUPER ALESTE
- SUPER ADV. ISLAND
- TORTUE NINJA 4
- ZELDA 3 ...

* CONSOLE D'OCCASION

SEGA

GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)
GAMEGEAR avec COLUMNS* **695 F**

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC **695 F**

Exemple de prix :

ALTERNED BEAST	99 F	MOONWALKER	199 F
SONIC	149 F	SPIDERMAN	199 F
CYBERBALL	159 F	FANTASIA	249 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	BUDOKAN	259 F
GOLDEN AXE	199 F	GHOULS'N GHOSTS	259 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
HANG ON	96 F	SHINOBI	199 F
RESCUE MISSION	96 F	ULTIMA 4	199 F

NEC (+ DE 400 JEUX DISPO.) (350 HU-CARD - 50 CD ROM)
NEO-GEO + DE 50 JEUX CONSOLE NEUVE ET OCCASION
ATARI LYNX + DE 50 JEUX

Avec la CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise de 10%

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature.....

RC : Paris B 385 215 603

CONSOLE+ 11/92. Offre dans la limite des stocks disponibles.

Vds jx Nes Gun Smoke, Dble Dragon 1 et 2 etc... : 200 F pce + livre gratuit. **Franckie Bourgalet. Tél. : 26.05.87.02.**

Vds Nes tbe + 2 jx + 1 jeu au choix (Tic et Tac, World Wrestling) ss gar. : 500 F. **Laurent GAULIER, 14, cité les Couronnelles, 50170 Pontorson. Tél. : 33.60.00.75.**

Vds 3 jx Nes. Top Gun 2, Super of Road et TMHT 1. Px à déb. **Sébastien ROISSARD, 165, rue de la Grand Monta, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.38.97.**

Vds Nes + pist. + Duck Hunt + Wildgun Man : 600 F à déb. **Cédric CHOUNAVELLE, 3, allée Lulli, 77400 St-Thibault. Tél. : (16-1) 64.30.98.18.**

Vds Nes + 12 jx : 1 600 F. **Frédéric GATTA. Tél. : 76.49.22.56.**

Vds Nes + 3 jx (Dragon II, Megaman II, Tortues) : 900 F. **David JANSSEN, Les Mimosas 1, Bat. Alcyon, av. Fernand Gassion, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.09.91.**

Vds jx Nes : Zelda I, DDragon 1, TMHT, Punch Out, Section Z... px : 200 F. Min/jx px à déb. **Hassen-dee SAUMTALLY, 2, Manoir de Denouval, 78570 Andrésy. Tél. : (16-1) 39.70.60.75.**

Vds Nes + zapper + man. + 1 jeu : 400 F. Vds jeux : 180 F pce. **Fabrice DUSSOLIN, 1, allée des Fougères, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.91.48.**

Vds jx Nes Faxanadu, Link, Dble Dragon II, Snake , TMHT, Dragonball, etc... px : 150 F pce. **Christophe SEMICHON, 13, rue Adèle, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.12.54.**

Vds Nes + 4 jx Tortues, Megaman 2, Section Z, California Games : 1 000 F + guide. **Edwin BON, 10, résidence Les Gros Saules, 41000 St Sulpice. Tél. : 54.42.24.05.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + jx (SMB1, 3, Mega M2, Tic-Tac, Castlevania 2, Dragon ball, Goal). Px : 2 000 F. **Xavier AYRIGNAC, 27, av. de St Laurent, 12130 St Geniez d'Olt. Tél. : 65.70.42.29.**

Vds Nes + adapt. + 10 jx : 1 600 F ou ctre super Graf + 2 jx. **Régis RICHARD, 4, place Charles Richet, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.35.59.**

Vds Nes + Gremlins 2 + Tortues 1 + Boulder Dash : 1 000 F. **Jean-Michel SPINETTI, Le Moulin Melve, 04250. Tél. : 92.68.35.62.**

Vds Goal : 200 F. Zelda : 180 F ou les 2 : 380 F ou éch. les 2 ctre DDragon III ou Kicof ou Hyper Soccer Konami. **Olivier GUILLERMAIN, 17, rue des Rosiers, 36200 Tendu. Tél. : 54.24.52.47.**

Vds Nes + 7 jx tbe : 2 000 F. Ach. jx GG : 200 F. **Mélanie PRIMAULT, rés. Voltaire, 9, rue du 11 Novembre 1918, 94350 Villiers/M. Tél. : (16-1) 49.30.01.79.**

Vds G.Goblin, Trojan, Wizzards and Warriors, Super Off Road, Pro.Wresting : 140 F pce. **José DA SILVA, 8, rue du 8 Mai 1945, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38. ap. 19 h.**

Vds jx Nes : 180 F. Bionic Commando, Tortues, Rescue, Lolo, Off Road, DDragon. **Tyron TIETZ, 13, allée de la Carelle 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.**

Vds Nes + 9 jx + pist. tbe : 1 500 F. **Walio HEDHILI, 2, allée des Spoutnicks, cité Gagarine, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.37.89.55.**

Vds Nes + 10 jx ou éch. Super Nes + 3 jx (F-Zéro). Px : 2 000 F. **Alfredo FERREBEUF, 21, rue de l'Avenir, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.94.32.26.**

Vds Nes + zapper + 2 joy + Joy Adv. + 10 jx : 400 F. **Gilles SOLAGES, 4, av. Amédé Borrel, 34370 Cazouls-les-Béziers. Tél. : 67.93.66.41.**

Vds Nes + 12 jx + Nes adv. tbe px : 15 000 FB. **Kévin FAGNANT, 69 a, av. de Villez, 6980 Laroche-en-Ardenne. Belgique. Tél. : 084.41.10.08.**

Vds Nes + Zapper + 6 jx. Tortues, Megaman, Ice-Hockey, Mario, Rygar, Duck Hunt : 1 000 F. **Ludovic PAYET, 32 bis, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.39.73.**

Vds Nes + 6 jx (SMB1, 2, 3, Zelda 1, 2, DDragon 2) : 1 000 F. Tbe. **Stéphan REGAZZ, 3, rue des Robingniers, 77176 Savigny le Temple. Tél. : (16-1) 60.63.46.25.**

Vds jx Nes (Tiger Meli, Days of Thunder, Soccer, ect...) px : 200, 150 ou 100 F. Tbe. **Julie BUTON, 58, rue de la Brigade, 67150 Gers Gerstheim. Tél. : 88.98.35.88.**

Vds jx Nes SMB3 : 200 F, S.off Road : 200 F, Batman : 200 F, Simpson : 150 F, RNA : 100 F ou ctre jx MD. **Guillaume LEUCAT, 91, rue Lamarck, 75018 Paris.**

Vds player one N. 7, 9, 6, 4, 3 et Pin's collection N 1, 3. Px : 60 F. **Roger FARIA, 8, rue Maurice Bellemain, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.46.05.**

Vds Nes + 15 jx + 2 man. + pist. Px : 1 800 F. **Christian RIGAL, 157, chemin de la Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.37.48. après 18 h.**

Vds pour Nes, Metal Gear et Castl.2 : 390 F, ou 200 F pce, éch. ctre SMB2. **Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argoat, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.95.49.**

Vds Nes + 6 jx + 2 man. Le tt : 100 F. **David RICHARD, 33 bis, bd Maréchal Foch, 93330 Neuilly/Marne. Tél. : (16-1) 43.08.00.30.**

Vds Nes + SMB + DH : 500 F. Jx : 900 F. Vds MS1 + 1 jeu au choix : 350 F + 3 jx : 250 F. Vds jx SF Soccer : 390 F. **Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.54.57.**

Vds Rygar, Gumshoe, Ironsword, Ghost'nGoblins, Dble Drible de 140 F à 200 F. **Gauthier CLAISE, 17, rue de l'Eglise, 50700 Valognes. Tél. : 33.40.17.56.**

Vds Nes + pist. + Nes Adv. + 14 jx : 800 F + 200 F/jeu. **Florent BRASSIER, 16, rue du Château, 63670 Le Cendre. Tél. : 71.78.55.70.**

Vds Nes + 5 jx TMHT, Megaman, Batman, Metroid, Robocop : 1 200 F. Port compris. **Franck LE PALEC, 5, allée Bauchant, 37200 Tours. Tél. : 47.28.33.87.**

Vds Nes + 5 jx + 2 man. Batman, Robocop, Shadow Warriors. Tbe : 700 F. **Romain BALLAY, La Richardière, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.52.16.**

Vds jx MD. Immortal : 190 F. S. Nintendo : R.Type, Tennis, Soccer : 290 F pce. **Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Calvire et Cuire. Tél. : 78.30.02.87.**

Vds ou éch. Tortues ou Robocop. Vds Flightgrip 2 ou éch. ctre 2. **Nicolas GALENDO, 35, rue Jean Louis Balzac, 83500 la Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.13.69.**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (TMHT, Megaman 2, Zelda, Swords and Serpents) : 1 200 F. **Mathieu MARIN, 1, rue du Ville, 77520 Mons en Montois. Tél. : (16-1) 64.01.33.15.**

Vds Nes + Mario 3, Tortues, Punch Out, bas prix ou éch. ctre MD. **Jean-Marie MELGARD, 138, route de Villemonble, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.53.67.**

Vds Nes + zapper + 7 jx. Dble Dragon 2, Kabuki Star Wars : 1 500 F à déb. **Grégory GAUTRON, 10, rés. des Thibaudières, 37210 Parçay Meslay.**

Vds Nes + 8 jx (SMB3, Batman, Zelda 1, 2...) + zapper + Nes Adv. Tbe : 2 000 F. **Thomas GRANGER, 22, av. Jean Jaurès, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.53.74.**

Vds Nes + 3 jx + pist. + 2 man. : 700 F à 800 F. (jx : sport, tir). **Agathe VIROLES, 76, rue des Frères Delga, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.02.41.**

Vds Gonnies II + Donkey Kong III à 150 F pce. + Metroid : 150 F. **Cédric BOURGOT, 80, rue Henri Barbusse, 59292 Saint-Hilaire-les Cambrai. Tél. : 27.79.70.05.**

Vds Nes + 7 jx + Zapper (SMB2 et 3, Batman) etc... Px : 1 700 F. **Jérémie GIL, rue Alphonse Daudet, Grès de Toussille, 84500 Bollène. Tél. : 90.40.12.51.**

Vds Ddragons II : 215 F et Tortues : 190 F. **Laurent PAGNIER, 50, rue Jean Lebas, 59165 Auberchicourt. Tél. : 27.92.61.60.**

Vds éch. ach. jx Super Nintendo fran. jap. US et jx Nec. Px : 80 à 200 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Vds Nes + 5 jx : 1 200 F. Vds SMS II + 2 jx : 500 F. **Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.**

Vds Nes + 2 man tbe ss gar. **Olivier CARRASCO, 22, rue des Rossignols, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.85.83.**

Vds Nes + 5 jx : 1 200 F ou K7 : 200 F pce. Nes + 1 jeu : 400 F. **Laurent MARCENAC, 7, bd Frédéric Mistral, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.22.00.**

Vds Nes + 2 man. + 8 jx (tbe) px : 1 000 F ou jx : 200 F pce. **Christian DIAZ, 16, rue du 11 Novembre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.46.20.**

Vds Nes + 2 man. + Zapper + Joys + SMB3 + Zelda + Soccer + 2 jx : 1 490 F TBE. **Cédric LAPARRE, 12, lot. Boutin Simon, 33450 St Sulpice et Cameyrac. Tél. : 56.30.85.66.**

Vds ou éch. Kung Fu (150 F) ou ctre Megaman 2. **Cyrill DONES, 6, rue du Champ-Gevras, 71400 Autun. Tél. : 85.86.13.87.**

Vds Nes + 11 jx : 1 000 F. **Willy GOURSOLLE, 66, rue de Stalingrad, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.23.14.**

Vds Nes + 9 jx (SMBII et III, DD II, Castlevania, Bubble Bobble,...) bon état : 2 000 F. **David DUBOIS, 16, rue la Blanquette, 66300 Banyuls Dels Assres. Tél. : 68.21.78.86.**

Vds Nes + 4 jx (SMB3, TMHT, Off Road, Blades of Stell) : 1 200 F. **Grégory COLLETTE, 7, rue des Mimosas, 57730 Macheren. Tél. : 87.92.88.83.**

Vds Nes + pist. + 2 man. + 2 jx bon état : 650 F. **Sébastien THOMAS, Le Signerin, 69640 Denice. Tél. : 74.67.55.14.**

Vds jx California Games et TMHT, tbe : 250 F pce ou éch. ctre B. Master, SMB2 etc... **Frédéric BOIREAU, 16, rue Marcelin Boule, 15000 Aurillac. Tél. : 71.48.89.08. H.B.**

Vds Nes + SMB1 + Duck Hunt ctre GG + Colums + adapt.sect. **Alexandre ALCARAZ, 34, rue Savorgnan de Brazza, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.48.29.**

Vds Nes + TMHT + SMB3 + Stealthatf : 950 F. **Yann DAVID. Tél. : 98.67.53.59.**

Vds Nes + 5 jx. Super Mario, Pinball, Megaman 1 et 2, Zelda : 1 135 F. **Younès BOUROGAA, 6, rue A. Moisant, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.91.34.**

Vds Nes + 5 jx. Mario 3, Megaman 2, Top Gun. : 800 F. **Stéphane DOOGHE, 2, square de l'Autunois, bât. Georges V, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.01.82.**

Vds Nes + 4 jx (SMB3, DDragon 2 etc...) + 2 man. : 700 F. **Pierre-Laurent BALIELLO, 8, moulin de la Milltière, 44240 Sucé/Erdre. Tél. : 40.77.75.64.**

Vds Nes + 2 man. + joys : 250 F. 50 jx 100 à 300 F. **Patrice FONT, 51, av. de la Libération, 94100 St Maur. Tél. : (16-1) 48.89.93.42.**

Vds Nes + 3 jx (Shadow warriors, Worl Cup, Mario Bros 2) : 600 F. **David CLEMENCEAU, 31, chemin de l'Arabesque, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.15.02.**

Vds Nes + 1 jeu + 3 man. : 600 F. SMB2, 3, Batman : 270 F, MM2 : 300 F. GunsM : 230 F, S.Quest, S.Key : 220 F. **Lionel PETITJEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.**

Vds Nes tbe + pist. + man. + 9 jx px : 2 500 F. **Mickaël CALON, Porte 4, 544, allée d'Auvergne, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.99.73.**

Vds Nes + 7 jx (Kick Off, Roller Ganes, etc...) + Nes Max + Nes Four + bte + revues px : 2 000 F. **Stéphane ANSART, 18, rue Auguste Leroux, 62670 Mazingarbe. Tél. : 21.72.57.32.**

Vds Mario II et Zelda II px : 400 F ou 200 F pce. **Catherine GBALLOU, 10, chemin Paul Valéry, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.60.19.**

Vds jx Nes 100 F (Tetris, Super off Road, Rush'n Attack, Track and Field II, etc...). **Peter BRITNEFF, la Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds jx Nes : Robocop, Dball, Top Gun, Soccer. Px : 800 F le tt. **Jean-Paul FILIPPI, Les Pâquerettes, 06500 Menton. Tél. : 93.57.84.81.**

Vds jx Nes. Day of Thunder. Px : 250 F. **Ludovic DURAND, La Boutardière, 44170 Abbaretz. Tél. : 40.87.09.38.**

Vds Nes + 6 jx + Nes Adv. + pist. px à déb. **Antoine THEAU, 2, rue du Puits, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.33.38.**

Vds Nes tbe + Mario 3 : 450 F. 1 pin's au choix en cadeau. **Lionel HABIB, 85, bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.82.66.**

Vds Nes + 6 jx (Mario 1, 2) px : 1 400 F. **Grégory GISLARD, 17, rue du 14e Hussards, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.73.97.**

Vds jx Nes et ou zapper neuf. Tortues, World Cup. Px : 199 F le jeu. Zapper : 150 F. **Alexis LOPATO, Les Rocailles Segny, 01170 Gex. Tél. : 50.41.44.04.**

Vds Nes + 7 jx + 2 man. + Nes Adv. + zapper. Px : 1 500 F à déb. ou éch. ctre nec+ 3 à 8 jx. **Philippe LAURIER, 7, rue Rabelais, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.39.93.**

Vds jx Nes. TMHT : 200 F, SMB3 : 300 F, Simpsons, California Games, Shadow Warriors : 250 F pce. **Jérôme GILLARDEAU, Le Bourg Clam, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.23.48.**

Vds Nes + 4 jx (S Mario 3, World Cup, Blades of Steel, Donkey Kong 3) : 1 000 F. **François TRIPHON, 9, rue des Cédres, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.26.72.**

Vds jeu Wreckincrew : 125 F ou éch. ctre Megaman ou Chev. du Zodiaque. **Benoît KOGUT-KUBIAK, 41, rue Ringeval, 62820 Libercourt. Tél. : 21.74.32.87. Répondeur.**

Vds Nes + Robocop + Castelvania + Mario 3 : 1 300 F ou Nes + n'importe quel jeu. **Stéphane NODE, 95, chemin de Penhort, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.34.06.**

Vds jx Nes Zelda : 200 F, SMB 3 : 270 F. Pistolet + jx Duck Hunt : 300 F. Robot + jx Gyromite : 400 F. **Sébastien CHAIGNEAU, 18, allée des Myosotis, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.48.77.**

Vds jx Nes (Metroid, TMHT, Wizzard et Warrior, Super Off Road, Gost'n Goblins) px : 150 à 200 F. **Aurélien BULTEZ, 3, rue J.B. Catella, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.18.22.**

Vds jx Nes (US). Actraiser, F. Fantasy 2, Sim City, Un Squadron (AR.88), FN. Fight : 300 F. **Chris SLOAN, 31, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 30.82.08.29.**

Vds Nes + pist. + 6 jx (Batman, Gremi.2, etc...) + livres. TBE : 1 650 F. **Jérôme DURAND, 33, rue Montgolfier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.27.14.**

Vds Nes tbe + 7 jx (Tic et Tac, etc...) à déb. **Nicolas FOURNIER, 7, impasse des Mouettes Rieuses, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.36.39.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 11 jx. Px : 2 500 F ou vds sép. **Julien CHAVIOLLEAU, chemin du Vieux Moulin, 34150 Gignac. Tél. : 67.57.65.33.**

Vds jx Nes. Zelda 1, 2, Mario 1, 2, 3, Castelvania, Tetris... **Vincent FRECAUT, 24, rue de Méric, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.27.43.**

Vds 5 jx Nes tbe (Mario 1, 2, Zelda 1, Faxanadu, Rad Racer). Px : 100 F pce. **Nicolas LOUBET, 23, rue Saint Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06.**

Vds 6 jx 200 F pce + 2 jx 300 F pce + 3 jx 150 F pce pour Nes. **Cecile PARENTI, 11, rue Henri de Séroux, 60200 Compiègne. Tél. : (16-1) 44.40.10.68. Poste 122**

Vds sur Nes Dble Dribble 200 F. **Alexis TATARD, 15, av. des Platanes, 95720 Le Mesnil Aubry. Tél. : (16-1) 34.71.13.40.**

Vds Nes + 10 jx (Stars Wars, Solar...) : 1 000 F. **Marc VALENTIN, 50, rue Molière, 78150 Le Chesnays. Tél. : (16-1) 39.54.64.10.**

Vds jx Nes : Faxanadu, S.Serv, Section Z (200 F) Batman, SMB3 (250 F) Gradius, Metroid (150 F). **Gaël SICHET, 94, rue Emile Gabory, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.69.55.**

Vds Salamander Gradius 2 et Mario 2 : 300 F ou 200 F pce. **Georges GERMAIN, 3, allée Jules Vedrine, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vds Nes + 7 jx. Zelda II, T et FII, Duck Tales, Black Manta, Bayou Billy, Goonies II, Ikary Warrior. **Nicolas DEGOUY, 25, av. Jeanne d'Arc, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.37.09.**

Vds Nes + 12 jx + 2 man. + pist. : 4 000 F. (Mario 1, 2, 3; World Cup; Simpson...). **Julien PASSETTE, 4, allée André Le Nôtre, 37200 Tours Montjoyeux. Tél. : 47.27.08.39.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Zelda 2) + 2 man. + pist. : 1 200 F ou éch. ctre MD + 1 à 2 jx. **Philippe POGAM, 34, rue de la Mossardière, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.33.97.**

Vds Nes + 3 jx : 350 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Pascal PRUNETA, Tour Montmorency, rés. du Parc, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.59.21.**

Vds jx Nes tbe (Kabuki : 250 F, Chip'n'Dale : 300 F, Cobra Triangle : 220 F, Air Wolf : 150 F). **Régis VALERY, 3, la Bellerie, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.38.60.**

Vds Nes + 5 jx + pist. : 900 F. Ach S. Nintendo. **Benjamin RIOS, Chemin de Repentance, La Pastourelle 291, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.17.57.**

Vds K7 Nes 250 F (Gauntlet 2 et Snake Rattle n Roll). **Tony PERIN, La Garette, 79270 Sansais. Tél. : 49.35.96.60.**

Vds jx Nes de 200 à 300 F (TMNT, Mario 3, Zelda, etc...) **Raphaël PILLET, 89, route de Pierre Levée, 85300 Soullans. Tél. : 51.35.13.19.**

Vds Nes + 2 man. + Zap. + Nes Adv. + jx. Mario 1, Duck Hunt, Zelda 2, TMHT, Spy VS Spy, Skate. 31 jx le tt : 3 000 F. **Sylvain CLERC, 89, av. Grandclément, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.30.30.**

Vds Super Nes US + 5 jx (Street Fighter 2, etc...) 2 500 F. **Arnaud VERRŒULST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33.**

Vds Nes + joy + Turtles + Shadow Gate Tetris : 1 200 F ou jx sép. : 400 F. **Eric ROUSSEAU, 8, bd du Centre Notre Dame Limi 13015 Marseille. Tél. : 91.51.84.84.**

Vds jx Nes : Solstice, DDragon 2 : 200 F pce man. N15 Quickjoy : 75 F. **Marc ALLAFORT, guinou, 24400 Mussidan. Tél. : 53.81.21.2**

Vds jx Nes : Simon's Quest, Mario 1, Rad Gra Bayou-Bil, Duck Hunt : 200 F pce. Zappe 150 F. **David ALMENDRA, 3, rue Jacques clos, 78280 Guyancourt. Tél. : (1 1) 30.57.30.61.**

Vds Nes (90) + zappeur (91) + 18 jx (SMB 1, 2, Zelda 1 et 2). Tbe px : 2 000 F. **Olivier MILES, chemin de Plainevie, 69360 Communa Tél. : 72.24.63.66.**

Vds 9 jx Nes de 150 à 250 F ou 1 500 F les **Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Ambi Tél. : 50.38.17.71.**

Vds jx Nes. Megaman II, Zelda I et II, Dble Drag II, SMB I, Robo Warrior : 200 F. **Sébastien GUE TEAU, 17, place de Gaulle, 17480 Le Châte d'Oléron. Tél. : 46.47.71.00.**

Vds jeu Nes. Castelvania 3 USA : 500 F. **Reyna LEPLANQUAIS, 1, rue de Belfort, 11590 Ouve lan. Tél. : 68.46.83.26.**

Vds K7 Nes : 220 F. Metal Gear, Stealth AT **Chrystelle FROIDEFONT, rue F. Mauriac, Tulipe, 19100 Tujac. Tél. : 55.86.17.78.**

Vds Nes + Mario 1, 3 + Rade R. + Life Force 850 F ou sép. **Yanneric PULM, 13-16, Dom du P Beauregard, 78170 La Celle-St-Cloud Tél. : (16-1) 39.18.04.55.**

Vds Nes + pist. + 9 jx (Batman, Robowarrior) p 2 800 F ou 250 F le jeu. **Jonathan GOLOWIN, 3 quai Rionde, 38100 Vienne. Tél. : 74.78.04.0**

Vds 3 jx Nes (Duck Tales, The Legend of Zelda, The Battle Of Olympus) px : 500 F ou 200 F pc **Laetitia GABRIELLI, 4, rue Léonie Rouzaud, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.05.93.**

Vds Nes + zapper + 2 jx. Duck Hunt, Mario 2 px : 700 F. **Catherine GUARE, Domaine Dutolenet, Rte de Rians, 13490 Jouques. Tél. : 42.63.77.94.**

Vds Nes + 2 man. + zapper + SMB1, 3, Duck H + Ghost Buster. Px : 800 F. **Jérémie CARROT, 69, rue Jean Jaurès, 59370 Mons en Barœul. Tél. : 20.04.72.78.**

Vds Nes + 2 man. + 11 jx. Dble Dragon 2, SMB et 2, Zelda, etc... Px : 2 700 F. **Cédric PERRON, rue Louis Thomas, 90140 Bourogne. Tél. : 84.23.51.91.**

Vds ou éch. ctre jx MD, Nes + 3 man. et 12 jx (Link, TMTH, Golf, Foot, Billard, Volley). Px : 2 500 F. **Jean-Philippe BATAILLON, 1, b Alexandre de Fraissinette, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.16.06.**

Vds jx Nes. Popeye, Dragon Ball, Gunsmoke, Rush'n Attack, Goonies, Turtles, Donkey Kong, WWF. **David SECHER, 127, av. Gallieni, 94160 St-Mandé. Tél. : (16-1) 43.65.32.73.**

Vds Nes de luxe + 6 jx (SMB1, SMB3, Duck Hunt, Roller Games, D.Dragon II, Blue Shadow) px : 1 500 F. **Franck DUMELIE, 11, rue Parmentier, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.11.24.**

Vds Nes + Mario 3 (3 jx) + mag. + 2 man. ss gar. + carte d'adhésion au club. Px : 850 F. **Cyril HENRY, 56, rue de Boucainvilliers, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.03.20.**

Vds Nes + 2 télé comm. + Nes Adv. + K7. Px : 1 800 F. **Jonathan MEDIANERO, 30, place de la République, 34400 Lunel. Tél. : 66.80.23.92.**

Vds Nes + zapper + 7 jx : 1 700 F. SMB 1, 2, 3, Megaman, Duck Tales, etc... le tt tbe. **Thomas DEVOS, 14, rue d'Ypres, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.40.71.55.**

Vds Nes + 2 man. + Nes adv. + 5 jx. Baiman, Fester, Mario, Duck Hunt + zapper + TMHT. **Frédéric PILATTE, 5, rue Montialm, 14000 Caen. Tél. : 31.94.42.03.**

Vds Nes + 4 jx (Tic et Tac, Blue Shadow, TMHT, Shadogate). Px : 1 300 F. **Cédric GENTIL, 47b, rte de Paris, 78760 Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.14.70.**

Vds Nes + 2 man. + Zapper + Mario 1 et Duck Hunt : 1 000 F. **Guillaume GENTHIALOM, hameau de Billy Legny, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.69.38.**

Vds 11 jx Nes (Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Metroid, Turtles) px : 2 000 F. **Vivien VERBRUGGE, 17, rue du Cédre, 14280 St Contest. Tél. : 31.94.46.21.**

Vds jx Nes. Megamane II, Bayou Bylli, Duck Tales à 200 F pce. Le tt : 450 F. **Elie ZAGDOUN, 39, rue de Suresnes, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.87.99.**

Vds Nes + SMB + Duck Hunt + pist. Px : 500 F ou éch. ctre MD + 1 jeu. Vds jx Nes dès 150 F. **Bruno SATTA, Les Nouradons, 13122 Ventaren. Tél. : 42.28.82.22.**

Vds Game Genie pour Nes : 490 F. **Sébastien LE-TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 45.73.05.59.**

Vds Nes + Mario 1 + Tortues 1 : 500 F. **Olivier DUFOUR/VIGNE, av. du Vercors, 26120 Montelier. Tél. : 75.59.90.31.**

Vds Nes + 3 man. (2 sans fil et Nes adv.) + 3 jx + pist. Px : 1 000 F. **Alexandre CHENAOUY, 4, av. du Docteur Roux, 06200 Nice. Tél. : 93.83.05.69.**

Vds Nes + 4 jx. Mario 3, TMHT, Shadow Gate, Rush'n Attack. Px : 1 200 F. **Romuald DELAMARLIERE, 2, lot de Pont Royal, 13370 Mallemort. Tél. : 90.59.15.31.**

Vds Nes + 5 jx (Life Force, Bubble Bobble, DDragon, Mario2) px : 1 200 F. ou vte sép. **Arnold LEGAIL, 17, allée Flora Tristan, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.78.51.61.**

Vds Nes + pist. + 86 jx. Mario 1,2,3 ; Robocop, DD2... px : 2 200 F. **Stéphane MOULIN, 183, rés. du Lac, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.95.28.83.**

Vds Nes + zapper + 10 jx + Nes Max : 2 500 F. TBE. **Eric MOMBOUYRAN, 5, place des Etangs, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.41.22.**

Vds 7 jx Nes (Zelda 2, Life Force, etc...) + Nes + acces. Tbe. **Frédéric RABIER, 3, rue du Bicentenaire, 24750 Champcevinel. Tél. : 53.04.62.32.**

Vds Nes + zapper + 10 jx (SMB 1, 2, 3 ; TMHT, Zelda 2). Px : 1 900 F. TBE. **Pascal GAOU. Tél. : 94.30.65.14.**

Vds Nes + Mario, Duck Hunt + pist. + 2 man. px : 450 à 500 F. **Mickael CLAVE, quartier Les Rollands, 26120 Combovin. Tél. : 75.59.85.73.**

Vds Nes + 13 K7 + zapper + Mag Nin. Px : 3 000 F. **Alexandre SLOMA, 24, rue Jean-Jacques Rousseau, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 64.96.34.42.**

Vds Nes + pist. + 9 jx. Probot Tector, Zelda, Mario 2, Air Wolf etc... px : 1 500 F. **Jean-Marie GERBAUD, 37, rue Charles Floquet, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.89.99.28.**

Vds Nes + 5 jx tbe px : 2 000 F. Batman, Zelda 2, TMHT 2, SMB2, etc.... **Laurent LE BRUN, 35, rue des Blés, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.14.32.**

Vds Nes + emb. + 5 jx + bte rgt (Super MB3). Batman, Top Gun. Px : 1 500 F. **Stéphane CHARBIT, 17, rés. Les Roses Rouges, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.87.77.93.**

Vds Soccer SFC + 6 K7 Nes (Lunarpool, Tic et Tac, SMB2, Tetris....) de 200 à 300 F. **Bruno PAUCHARD, 21, rue Pierre Leroux, 03100 Montlucon. Tél. : 70.29.77.01.**

Vds Nes + 13 jx : SMB1, 2 et 3, Zelda I, Super Off Road : 3 000 F. Ou éch. ctre MD franç. + 6 jx. **Gérald BUISSON, 2, Le Pas du Loup, 33240 Cadillac en Fronsadais. Tél. : 57.58.13.69.**

Vds Nes + access. + 17 jx, px à déb. **Jean-Paul WLODARCZYK, 12, les Prés du Cerf, 59131 Rousies. Tél. : 27.65.35.76.**

Vds Nes + 20 jx (Tic et Tac, Dream Master, Simpson, etc...) Px : 3 500 F. Vte sép. poss. **Jean LLANES, 11/53, allée des Demoiselles d'Avignon, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.78.80.47.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx. TMHT, DD2, Castel.2 : 750 F. **Murat GUNYAR, 58, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.19.30.**

Vds Nes + 7 K7 + 2 man. + zapper + Nuby Games Caddy : 1 500 F. Ou éch. ctre S.Nes + jeu + 2 man. **Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Lois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92.**

Vds jeu Nes Rad Gravity : 250 F. Jeu GB Fish Dude : 150 F. **Christophe NEAU, 137, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.09.93.**

Vds Nes + 3 jx + 3 man. (1 turbo) px à déb. : 900 F. **François LABAUME, 33, Mont de Bonneil, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.82.88.70.**

Vds Nes + 12 jx. Px : 1 800 F. Vds GB + 10 jx : 1 000 F. **Philippe GARNIER, 314, rue Bourgogne, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.76.08.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 8 jx (Mario 1, 2, Zelda, Castel...) Px : 1 700 F. **François PAPON. Tél. : (16-1) 60.08.04.42.**

Vds Nes + 5 jx et une compil. de 82 jx : 2 200 F. **Anthony CROCHET, Tournebride, 44680 Sainte-Pazanne. Tél. : 40.02.73.95.**

Vds Nes + 5 jx (DD2 + SMB3 + Super Off Road + SMB1 + Duck Hunt) + pist. : 1 200 F. **Maxime HOUYER, 7, Bois St Pierre, 62260 Auchel. Tél. : 21.26.83.63.**

Vds 3 jx Nes tbe (emb. et notice) Blad of Steel, etc... px : 100 F pce. **François FALEMPIN, 23, rue D. Paul Castanet, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.97.01.70.**

Vds Nes + World Cup + Top Gun + Dble Dragon + Megaman + Blade of Steel + WWF. Px : 1 200 F. **Philippe BUIVAN, 3, rue Delivron, 64000 Pau. Tél. : 59.32.39.31.**

Vds jx Nes de 150 à 260 F, ou éch. ctre Super Nes franç. + adapt. universel. **David MUNSTER, 13, rue François Couperin, 76000 Rouen. Tél. : 35.61.73.57.**

Vds sur Nes SMB3 : 300 F. Zelda 1 et 2, Megaman 1 et 2, World Cup, SOS Fantome 2, Bayoo Billy : 200 F. **Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la Merthe, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.**

Vds SMB1 + Duck Hunt : 200 F + TMHT 1 : 250 F. peu servi. **Deborah MORIEL, 30, rue des Fontaines, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.18.00.**

Vds ou éch. 20 jx Nes : 200 F pce + zapper et Rob : 200 F. Cher. Batman F.Zero. **Joël VOLPI, 1, rue Conio, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.26.45.**

Vds Nes + 2 man. + 12 jx (Megaman 2, SMB1, Zelda 1 et 2, Dble Dragon 2, Goonies 2) px : 2 600 F. **Alexis BIGAY, 18, bd des Belges, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.33.52.**

Vds Nes + zapper + 5 jx (DD2, Roller Games, Tennis, Ghost'nGobelins, Mario 1). Px : 650 F. **Benoît BARRIAC, Les Martys Saint Julien du Puy, 81440 Lautrec. Tél. : 63.34.62.32.**

Vds Nes + 3 man. + pist. + 6 jx : 700 F à déb. ou ctre GG + 3 jx minimum. **Vincent DESROSIERS, 3 bis, Colbert, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.37.86.**

Vds jx sur NES : Zelda + Rygar + Dragonball + Kid Icarus + Duck Hunt : 600 F à déb. **Rosalie NGUYEN, 17, allée des Pavillons, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.15.24.**

Vds Nes + 8 jx + zapper : 2 000 F. **Jérémy ESPIEUSSAS, 151, rue des Templiers, 69280 Marcy l'Etoile. Tél. : 78.44.29.92.**

Vds Nes : 250 F sans jx. **Thomas ROUGER, 11, rue Jules Ferry, 02200 Courmelles. Tél. : 23.74.98.26. après 19 h.**

Vds jx Nes : Batman : 100 F ou Track et Field 2 : 100 F. **Matthieu MOLES, 18, rue du Général Malleterre, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.82.12.**

Vds Nes : 400 F + 17 jx (Tic et Tac, Mario 1, 2 et 3, Duck Tales, Tortues 1 et 2) px ; 4 500 F à déb. **Jean-Paul WLODARCZYK, 12, Les Prés du Cerf, 59131 Roussies. Tél. : 27.65.35.76.**

Vds Nes + 4 jx. Live Force, Rad Racer, Rushn Attack, DDragon 1 : 2 320 F. **Jérôme ANIZAN, 44, rue de la Convention, 69600 Oullins Lyon. Tél. : 72.39.07.61.**

Vds Nes + 7 jx : 1 300 F. Vds GB + 8 jx : 1 700 F. **Vincent RAY, 34, rue d'Ollier, 69100 Villeurbanne.**

Vds Nes + Mario 1 et 2 + Duck Hunt + 2 man. + pist. : 1 000 F. **Christophe VALLADE, 6, rue de la Carillonnerie, 46330 Filay Malesherbes. Tél. : 38.34.64.39.**

Vds sur Nes joy VS Spy, Punch Out, Ghost'nGoblins et Duck Tales : 250 F pce ou 450 F les 2. **Rémi BERNADAC, 3, rue Jean de la Fontaine, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.27.06.**

Vds jx Nes 150 à 200 . SMB1, DDragon, Robocop, Megaman 1 et 2, + 18 autres. **Jean-François RIVIERE, 26, place de la République, 80800 Corbie. Tél. : 22.96.94.48.**

Vds sur Nes 24 jx : 2 000 F à déb. **Michel MANCA, 89, allée des Pinsons, 45220 St Germain des Près.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 3 jx : SMB1, Duck Hunt, Bionic Commando : 700 F. **Xavier VALLET, chemin du Perrot Grantat, 40270 Cazères/Adour. Tél. : 58.52.21.31.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : 900 F à déb. Vds Gread Football : 110 F. **Belkacem MIA, 407, cité Bruno, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.64.82.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : SMB3, Dragon Ninja, TMHT. Px : 1 200 F. **Thomas GRANIER, lot. 5, Les Bastides Provençales, 13124 Peypin. Tél. : 42.72.24.60.**

GROUPE Séquence news

n°1 du jeu Vidéo

Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois
Toutes les News
Tous les Imports
Toutes les Marques
Tous les Accessoires
Tous les Prix Bests

SEGA
ATARI
NEC
Nintendo
SNK

Enfin, Tout Quoi !...

Séquence news
7, cours Gambetta
Tél : 78-60-33-60
LYON

Séquence news
21, Place Viarme
Tél : 40-35-42-42
NANTES

Séquence news
4, rue Lépante
Tél : 93-92-62-20
NICE

Séquence news
10, rue Noël Balay
Tél : 37-36-33-26
CHARTRES

Séquence news
Rue Conseil Général 18
Tél : 022/ 781-44-55
GENEVE

Séquence news
4, Pl Napoléon (Gal Empire)
Tél : 51-36-15-25
La Roche Sur Yon

Séquence news
3, rue du Puits Mauger
Tél : 99-31-11-26
RENNES

GAME BOY

Vds jx GB Robocop px : 200 F. + not. et bte. **Laurent RISSE, 35, rue Principale, 57330 Hettange Grande Escherange. Tél. : 82.50.63.59.**

Vds GB + 4 jx (Tetris, Spiderman, Robocop, Dble Dragon) + 8 piles px : 1 000 F. **Gilles GUYADER, Rédéné Ménéguégan, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.29.13.**

Vds GB + 6 jx : 1 000 F. Ech. ctre MD + 1 jeu. **Clément TRICART, 12, rue Danton, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.44.70.70.**

Vds GB + 3 jx + batteries adapt. : 800 F tbe. **Mehdi GUILLERMIN, 7, rue du Moulin Joly, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.51.72.**

Vds sur GB : Batman, Gremlins 2, Mario, Dble Dragon... : 150 F pce ou éch. ctre GG ou jx MD. **Grégory VIGUIER, 31, av. de Valdéries, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.93.**

Vds 27 jx GB : 1 500 F. **Jérôme PEYRON, 29, rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.70.22.**

Vds GB + 5 jx : 800 F. Vds Lynx + California et Road Blaster : 700 ou 800 F. **Ludovic GIRARD, 2R. Bourg l'Evêque, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.03.89.**

Vds GB + 9 jx (Simpsons, Mario, Castelvania, RC Proam, Dble Dragon, Batman, etc...) px : 1 300 F. **Thomas SEGERS, 41, rue de la Côte Fleurie, 77660 Les 2 jumeaux. Tél. : (16-1) 64.35.97.71.**

Vds GB + 6 jx (Megaman, Robocop, Tetris...) : 1 600 F. Ech. ctre GG. **Nicolas BURKLER, 47, Les Hauts de St-Jeaume, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : 93.42.70.20.**

Vds GB tbe + 10 jx : 1 800 F. Vds jx GB 150 F pce. Vds GB seule : 545 F. **Philippe DAMOY, 13, place de la Liberté, 29200 Brest. Tél. : 98.46.03.47.**

Vds GB + écout. + câble link + light Master + Tetris + Fortress of Fear + btes : 700 F. **David COSSARD, La Raimbaudière, 49310 Saint-Paul-du-Bois. Tél. : 41.75.02.62.**

Vds GB + 7 jx tbe : 1 100 F ou éch. ctre GG + 3 jx. Ech. jx SFC. **Benoît LAGRENE, 19 bis, rte de Blois, 45130 St-AY. Tél. : 38.88.82.46. après 19 h.**

Vds jx GB : Dyna-Blaster : 190 F. Dble Dragon : 230 F. **Vincent SASMAYOUX, 20, bd de la Libération, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.60.17.**

Vds GB + 8 jx (Batman, Gargoyle's Quest, Hook, Solarstriker), px : 1 800 F. **Julien HUMBERT, 21, rue de la Pature, 25420 Voujeaucourt. Tél. : 81.90.43.25.**

Vds 4 jx GB (Mario Land, Dble Dragon II, Blade of Steel). Px : 150 F pce. **Donatien MOLLE, Talmont st Hilaire, 85440 Le Rosais. Tél. : 51.90.20.34.**

Vds GB + 8 jx, S.Mario, Duck Tales, Golf, Othello, Choplifter 2, Radar Mission, etc... px : 1 000 F. **Alexandre CHANTELOU, 14, av. Auguste Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.98.48.**

Vds GB + 2 jx (Serpent, Tetris) : 500 F. **Nicolas MAMARBACHI, 7, rue Edmond Guillout, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.91.26.**

Vds WWF 1 + Castelvania 1 + The Hunt For Red October + Les Simpsons. Px : 125 F pce. **Marc BASSEPORTE, 12, rue Blaja, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.30.54.**

Vds GB + 1 jeu (Turrican) tbe : 490 F. **Christophe PERRATON, 3, Etang de la Motte, 35590 Saint-Gilles. Tél. : 99.64.62.62.**

Vds 10 jx GB : 50 à 125 F. Vds Lynx + 3 jx : 700 F. Vds 12 jx MD : 100 à 275 F. **Eluan BESCOND, 25, rue Marie Stuart, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.**

Vds GB + écout. + câble + 3 jx (Tetris, Duck Tales, Mario Land) + Light Boy + sacoche. **Guillaume LE BRUN, 100 bis, rte d'Orléans, 45380 La Chapelle-St-Mesmin. Tél. : 38.43.65.83.**

Vds GB + acces. + 6 jx (Duck Tales, World Cup, F1 Race, TMHT) tbe : 1 000 F. **Stéphane DAUCHY, 85, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.24.41.**

Vds GB + 2 jx + câble Link : 500 F. Vds C64 + drive 1540 + imprim. MPS 801 + jx + Dataset : 1 000 F. **Amaury DE MENTEN, La Fresnoye Rouillon, 59158 Flines-lez-Mortagne. Tél. : 27.26.84.01.**

Vds GB neuve + 6 jx + loupe : 800 F + sacoche. Px à déb. **Franck FILLION, 10, allée de la Noue Brossard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.09.55.**

Vds jx GB Spiderman, Garboy Quest : 130 F pce ou les 2 : 230 F. **Clément DELARUE, 8 bis, rue de St Pryvé, 45750 Orléans. Tél. : 38.66.22.63.**

Vds jx GB : Garboy Quest, Super Kick Off, ect... ou éch. **Jean-Pierre FLACELIERE, rue de l'Eglise Comblanchien, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.62.96.30.**

Vds GB + 7 jx : 1 290 F. **Laurent LARQUEY, 37, rue G.Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.15.30.**

Vds jx GB World Cup, Paperboy : 160 F pce + Game Light : 80 F. **Séverine LACHUER, 202, rue de Saint Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.37.22.**

Vds GB + 7 jx (Dble Dragon, WWF...) : 1 200 F à déb. **Laurent DELCAMPE, 9, rue des Grands Camps, 02700 Tergnier. Tél. : 23.57.55.12.**

Vds GB + 3 jx : 900 F. **Nicolas DATICHE, 9, allée Bauchani, 37200 Tours. Tél. : 47.27.26.62.**

Vds GB complète + 8 jx (Megaman, Opération C., Solomon, Club, Roger Rabbit). Px à déb. **Clément PARTISOTTI, 29, rue de la Presche, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.69.57.68.**

Vds jx GB Fortress of Fear : 150 F. + bte et notice. **Loïc L'EQUILBEC, 16, rue Léon Leleu, 62880 Pont-A-Vendin. Tél. : 21.69.46.78.**

Vds jx GB et jx SF. **Jérôme BENOIST, 2, rue Mauvaisville, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.61.96.**

Vds GB + tetris + Duck Tales + Bble Bble + écout. + câble link : 750 F. **Marc DELLA MUSSIA, 36, le Ruisseau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 60.63.42.25.**

Vds jx GB : F1 Race, World Cup, Pac-Man, Tennis : 150 F pce. **Maxime BONIN, 21, rue Edith Piaf, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.28.91.**

Vds GB + 8 jx (Ninja, Shadows, Dble Dragon, Super Mario, RC pro AM) : 1 500 F. + Game Light + sacoche. **Jérôme NEUMANN, 15, allée Chenonceau, 59650 Villeneuve d'Ascq Nord. Tél. : 20.67.01.36.**

Vds GB + tetris : 350 F. 8 jx : Dble Dragon, Nemesis, F.of Fear...) 100 F pce. GB + 9 jx : 1 100 F. tbe. **Olivier THOMAS, 105, av. Charles Gide, 94270 Le Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.09.79.**

Vds jx GB (Bugs Bunny, Super Mario Land...) 200 F. **Benoît BRIAND, 16, rue O'Neil, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.30.56.**

Vds GB + jx + antichoc, px à déb. **Thibaut GARCIN, 6, rue du Général Pershing, 7, domaine de Picardie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.66.03.78.**

Vds jx GB : Dble Dragon 2, Chessmaster. Px : 170 F et 120 F. **Julien DEMARD, 29, rue de la Boatière, 69290 St-Denis-les-Ollières. Tél. : 78.44.67.21.**

Vds GB + 8 jx (Mickey, Simpsons, Duck Tales, Paperboy, Tetris...) ou éch. ctre S.Nintendo. **Jean-Christophe DUN, 56390 La Pommeraie Colpo. Tél. : 97.66.87.34.**

Vds GB + tetris : 390 F. R.C pro AM : 130 F. North Star Ken : 150 F. **Eric PETIN, 42, rue de l'Egalité, 32000 Auch. Tél. : 62.05.62.19.**

Vds Megaman 2 : 200 F. Tortues : 100 F. **Mathieu CLEMENT, Essertenne, 70100 Gray. Tél. : 84.67.40.14.**

Vds jx GB : 110 F pce. Duck Tales, F1 Race, Simpsons, Gremlins 2, etc... **Frédéric PREVOST, 10, rue Pierre Gourdault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.71.29.**

Vds ou éch. GB + 5 jx ctre GG + 2 jx. Px : 1 200 F. **William MAIRESSE, Lassy, 14770 Saint-Jean-le-Blanc. Tél. : 31.69.88.81.**

Vds éch. GB + 10 jx tbe : 1 600 F ctre 5 jx SFC. **Cédric GALLOPIN, 50, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.85.90.**

Vds GB tbe + 4 jx (tetris, Dble Dragon + Case Boy) px : 850 F. **David THOMAS, 5, rue du Côteau, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.09.45.**

Vds GB tbe + tetris + Case Boy : 450 F. Jx : Pro AM : 120 F. Spider : 90 F. **Thibault RIVIERE, 10, rue du Parc, 24000 Périgueux.**

Vds jeu GB Spiderman : 100 F. **Thiebaud MARDACI. Tél. : 89.54.05.66.**

Vds GB + light Boy + tetris + Simpsons + écout. px : 750 F ou éch. ctre Nes + jx. **Michaël BRUN, 2, rue Eugène Delacroix, 59250 Halluin. Tél. : 20.23.71.23.**

Vds GB + 4 jx (Tortues, Motocross Maniac, King Of the Zoo) px : 1 300 F. **Romain SOUFFLET, 44, rue du Mesnil, 02210 Rozet-St-Albin. Tél. : 23.71.01.37.**

Vds GB + sacoche + tetris + Batman + World Cup + Kung Fu Master + câble Link + écout. px : 750 F. **Christophe CHATELIN, 3, rue Régis Renard, 86130 St-Georges-les-Baillargeaux. Tél. : 49.52.99.10.**

Vds GB + tetris + Super Mario Land. Tbe px : 700 F. **Samuel GUERRIER, 40, rue de Bezons, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.55.20.**

Vds jx GB Mario, TMHT, Castelvania, GohstBuster, Gremlins, Robocop, Duck Tales, Dble Dragon 1 de 100 à 150 F. **Samuel MELCHIOR, 2, rue Lenôtre, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.14.20.**

Vds jx GB : Batman : 250 F, Skate or Die : 230 F. **Laurent LANGLAIS, Le Bourg, 61250 Neuilly-le-Buisson. Tél. : 33.27.32.67.**

Vds GB + 6 jx (F1 Race, Super Mario Land, Gargoyle 's Quest...) tbe : 800 F. **Sylvain LE CHEVALIER, 18, rés. Les Grands Hauts-Bois, 50800 Villedieu-les-Poêles. Tél. : 33.61.15.59.**

Vds GB + 7 jx + adapt. + Game Link : 1 300 FF. (400 F.) **Bernard SANTOUX, 6, chemin des 2 Communes, 1226 Thônex. Suisse. Tél. : 19.41.22.348.90.29.**

Vds 7 jx GB (Dble Dragon II, Hatris, F1 Race...) 150 F pce + mallette (50 F.) + adapt. (50 F.) ou le tt : 1 000 F. **Christian DE GRUITER, 24, rue de Luxembourg, L-5364 Schrassig. Luxembourg. Tél. : 352.35.86.67.**

Vds GB + 3 jx Tetris, Gremlins 2, Mickey : 700 F. **Sébastien CAJAL, 6, impasse des Primevers, 77090 Collégien. Tél. : (16-1) 60.05.41.77.**

Vds jx GB : P. of Percia, Bettle Juice, Dynablaster, Startrek, Bble Bble : 150 à 200 F. **Régis FAVAREL, Le Frayssе Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

Vds GB + 4 jx + loupe + câble + écout. : 850 F. **Sébastien VOLANT, 50,rue Camille Pelletan, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.78.65.**

Vds Dragon'Lair sur GB : 150 F. **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.**

Vds GB tbe + 2 jx : 400 F. Vds tbe jx : 150 F pce. Accu : 200 F. Game light : 75 F. **FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.04.45.**

Vds GB + 9 jx px à déb. **Julien LECHON, 25, rue Saint-Maixent, 79000 Niort. Tél. : 49.28.36.61.**

Vds GB + tetris : 500 F ou jx à 150 F ou GB + 6 jx + access. : 1 100 F. **Romain LACROIX, 59, rue de l'Abbé Sta, 62185 Frethon. Tél. : 21.82.55.40.**

Vds jx GB (Gremlins, Mario) tbe bas px. Vds jx Nes : CDZ Simmons Quest. **Yohann TOUDERT, rue du Champ de Foire, 17770 Brizambourg. Tél. : 46.95.98.78.**

Vds Robocop, Rescue of Princes, Bloblette : 150 F pce. **Timothée DUTERTRE, 39, quai de Prague, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.59.44.**

Vds GB complète + 6 jx : 800 F. **Nicolas SANCHEZ, Lieu Dit Baronnat, 31530 Montaigut-sur-Save. Tél. : 61.85.78.56.**

Vds GB + 10 jx + light Boy + sacoche + protection : 1 500 F. **Vincent SWIDERSKI, 13, rue de Mareuil, 77860 Quincy-Voisins. Tél. : (16-1) 64.63.18.22.**

Vds GB + 3 jx Super Mario, Batman, Alleway : 300 F ou vte sép. **Vincent LEBADEZET, 15, rue du Président Doumer, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.97.41.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, Tortues, R.Type + Megaman + Batman) + notice + bte) px : 900 F à déb. TBE. **Cyrille FOLLEAU, 12, impasse de Metz, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.25.91.**

Vds GB complète + 5 jx (SM, F1 Race, Bugs B. etc...) px : 1 000 F. **Jérôme WIZEMANN, 27 bis, rue Etienne-Péroux, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.42.94.**

Vds 5 jx GB Dragon l'air, Bugs Bunny 2, Duck Tales, Bad'n Rad Mr Chin's. Px : 100 à 150 F. **Alexis BENATAR, 3, allée des Nénuphars, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.03.84.**

Vds GB + 4 piles + écout. + cordon : 400 F. **Jean-Charles GUILLET, 18, rue Bonne Garde, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.01.07.**

Vds GB + 15 jx + loupe : 1 700 F. **François TERRAS, chemin de Soleta, Villa Franca, 64990 Mouguerre. Tél. : 59.31.53.84.**

Vds GB + 5 jx (R.Type, WWF) + light Boy + sacoche : 1 350 F. **Thomas VEYRES, quartier Bonnal, 48120 Saint-Alban. Tél. : 66.31.58.78. H.Repas.**

Vds jx GB Gremlins : 150GBF. Dina Blasteur : 100 F. Robocop : 100 F. **Brice PINSON, La Guillotière, 37320 Esvres. Tél. : 47.65.78.55.**

Vds GB + 5 jx Mememis, Gremlins 2, Tetris, Navy Seals, Radar Mission : 800 F. **Edouard GUILBERT, 39,rue Michel Ange, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.53.21.**

Vds 19 jx sur GB : Dble Dragon 1 et 2, Spiderman, Dr Mario, Hunt of Red October... **Jean DELPRAT, Le Bourg, 24240 Sigoules. Tél. : 53.58.44.11.**

Vds K7 GB Dragon's l'air : 150 F. Roger Rabbit : 120 F. Altered Space : 150 F. Megaman : 130 F. **Vincent JOLY, 7, place Jean Moulin, 38000 Grenoble.**

Vds GB + 4 jx tbe : 1 000 F ou éch. ctre GG. **Jean-Philippe BLANCHARD, 37, av. de Solnin, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.51.90.**

Vds GB + 5 jx (Duck Tales, Mario Land, Solar Striker...) + bte de rgt : 850 F. **Louis MARCONNET, 36, rue du Clos de Beauvais, 49080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.23.29.**

Vds GB + 7 jx : WWF, Foot, Batman, Bugs B., Hockey, Tetris. **Jean RAMIN, 14, rue du Terras, 06450 Saint-Martin-Vésubie. Tél. : 93.03.23.97.**

Vds 3 jx GB : 150 F pce. Vds jx Nintendo de 200 à 300 F. **Pierre ZADOK, 146, av. des Champs Elysées, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.59.48.11.**

Vds GB + Prot-GB + Tetris : 400 F. SML : 100 F. Castlevania : 100 F. **Romain VERHASSELT, Les Guarrigues, 84210 St-Didier. Tél. : 90.66.08.85.**

Vds GB + 6 jx : 1 000 F. Batman, Mario Land, Robocop, North Star Ken, etc... **Philippe GARNIER. Tél. : 38.53.76.08.**

Vds GB + 4 jx (R.Type, Super Mario) : 900 F. ou éch. ctre GG. **Jérémie SCHMUTZ, 55, rte de Lorry, 57050. Tél. : 87.31.28.57.**

Vds GB (Tetris, écout.) + 1 jeu : 650 F. Vds jx GB (Dble Dragon, Duck Tales) : 175 F. ou le tt : 1 350 F. **Sébastien LE CORRE, 73, av. Foch, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.38.71.**

Vds GB + 7 jx (Bugs Bunny, World Cup...) 1 050 F ou éch. ctre 3 jx Nes (Chevaliers du Zodiaque). **Franck GUILLEMARD, 11, lot. de la Grande Contrée, 27930 Guichainville. Tél. : 32.37.90.62.**

Vds GB + 3 jx px intér. Vds Commodore 64. **Julien THEVENON, 12, av. Lagache, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 45.28.52.04.**

Vds GB + 6 jx (Batman, Castelvania...) + équip. : 1 100 à 1 200 F. **Sébastien JEAN, 42, les Hauts de Chantolseau, 16470 Saint-Michel. Tél. : 45.91.39.72.**

Vds GB + 10 jx : 2 000 F. (ou vte sép.) ou éch. ctre GG. **Pierre MONTAGNARD, 168, les Cigales, 84270 Vedene. Tél. : 90.32.10.16.**

Vds 4 jx GB : Robocop + World Cup + Buraï + Batman : 600 F + Port compris. Vds jx Nes Gauntlet 2 : 200 F. **Lionel MOUNIER, Hôtel Serre-Palais, 38860 Les Deux Alpes. Tél. : 76.80.56.33.**

Vds 5 jx GB (btes) : 600 F ou 130 F pce. **Nicolas YVOIS, 43, rue Beausejour, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.09.25. après 19 h 30.**

Vds TMHT sur GB : 100 F. **Anthony ROULEAU, La Gajale Caro, 56140 Malestroit. Tél. : 97.74.64.21.**

Vds GB + écout. + Game Light + 10 cartouches px : 1 500 F. **Laurent AMOJJO MATTEA, 7, rue du Général Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.50.43.**

Vds GB + 2 jx (World Cup, Tetris) : 500 F. **Yann LE NOHAIC, 12, place des Halles, 78910 Orgerus. Tél. : (16-1) 34.87.36.56.**

Vds GB complète + 9 jx : 1 750 F ou sép. GB : 400 F jeu : 150 F. Light : 150 F. **Julien PRUD'HOMME, 14, allée Georges Brassens, 45800 St-Paul-de-Braye. Tél. : 38.84.40.75.**

Vds jx GB : 100 F pce à déb. Batterie : 150 F. Game Light : 80 F. **Thierry ODET, 107, rue de St Cyr, 69370 St-Didier au Mont D'or. Tél. : 78.64.89.04.**

Vds GB neuve + 14 jx + loupe + bte + banane : 990 F. **David MOTTET, 31, rue Carle Hébert, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.86.50. sauf W.E.**

Vds GB + 5 jx (Dble Dragon, Mario, Bugs...) 1 000 F. **Clément LE BERRE, quartier Mouton, 26800 Etoile. Tél. : 75.60.64.23. après 18 h.**

Vds jx (Mario Land) + light boy + loupe : 350 F. **Laurent BRUN, 1/46, rue Rochambeau, 57000 Metz. Tél. : 87.32.73.02.**

Vds GB + écout. + câble link + light Master + Tetris + 1 jeu : 850 F. **David COSSARD, La Raimbaudière, 49310 Saint-Paul-du-Bois. Tél. : 41.75.02.62.**

Vds Chase Hq, Terminator 2, Mario Land, Navy Seal sur GB px : 175 F ou 200 F pce. Laur... **REBOUL, 25, les Fonds Verts, 83220 Le Prad... Tél. : 94.21.68.97.**

Vds GB + 8 jx (lum., loupe) (bte, sacoche) p... 1 500 F. **Laurent HAMENTIEN, 16, rue du Ch... teau, 57940 Reinange. Tél. : 82.56.98.49.**

Vds GB + 7 jx + Light Boy : 1 000 F. Vds MD + ... jx + man. **François BOEHRER, 1, place d... Dominicains, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.71.7...**

Vds GB + Tetris : 500 F. **Marc Antoine ... LATTRE, 9, allée des Ifs, 77240 Cesson-... Forêt. Tél. : (16-1) 60.63.15.43.**

Vds GB : 400 F + jeu Duck Tales ou Super Ma... Land. Px : 500 F les deux. **Pierre JORDA... Tél. : 32.53.37.84.**

Vds GB + 11 jx + Game Light ou éch. ctre Ly... + Crygar + Warbi + électrocop + Zenophob... **Léonard PETRALIA, 55, rue Mademoisell... 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.30.13.**

SEGA

Vds SMS + 7 jx + 3 joys + pist. : 1 000 F. **Frédéric GUIBBAUD, 78, rue des Grives, 3312... St-Jean D'Illac. Tél. : 56.68.90.24.**

Vds MS + pist. + 11 jx : 1 800 F. 100 à 250 F. K7. **Ludovic KARA, 177, av. François Verdier, 81000 Albi. Tél. : 63.54.51.89.**

Vds SMS II + 12 jx (Sonic, Alterest Beast, Asté... rix) : 900 F. ou éch. ctre S. Famicom + 1 je... **Meyer SROUR, 20, parc des Courtillières, 9350... Pantin. Tél. : (16-1) 48.36.37.78.**

Vds SMS + 9 jx (Moon, Dble Dragon, etc...) + pist. + laser + 2 man. : 1 400 F. **Flavio Nicolosi, 24, av. Aristide Briand, 93190 Livay-Gargan... Tél. : (16-1) 43.81.99.71.**

Vds MS + 2 man. + 18 jx (Sonic, Asterix, Wonde... Boy 3, etc...) : 1 500 F. **Xavier TRAUBE, 18, ru... des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.23.94.**

Vds MS + 11 jx (R.Type, Psychic, World Cup, Cyborg Hunter, etc...) : 1 290 F. **Thomas ROGER, 17, av. du Luxembourg, 51460 l'Epine... Tél. : 26.66.96.69.**

Vds Sega + 7 jx + 2 man. + ordi. Mo5 + 5 jx : 1 250 F. **Guillaume HERNANDEZ... Tél. : 56.66.70.49.**

Vds ou éch. SMS + 25 jx : 900 F. ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Patrice ANDRIGUETTO, 48, rue des Palus, 33290 Parempruxre.**

Vds MS + 2 man. + 3 jx (Caft, Chase HQ, Alex)... 600 F ou console : 300 F ou 2 jx : 300 F. **Franck THEVIN, 144, allée du Bois de la Taillette, 95180 Menucourt. Tél. : (16-1) 34.42.56.89.**

Vds MS 2 + 3 jx (Asterix, Sonic, Gouls'n Ghosts)... 800 F. ou 200 F pce. **Christophe FIGENWALD, 15, rue Saint-François de Paule, 06300 Nice. Tél. : 93.62.49.69.**

Vds SMS + jx Sonic, Alex Kidd : 450 F. **Sébastien GARCIA, 79, lot. Blanchin, 13210 Saint-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.23.23.**

Vds MS2 + man. + 3 jx : 790 F. **Sébastien MEHL, 11, rue d'Orbey, 67100 Strasbourg.**

Vds MS + Sonic + Asterix : 700 F tbe. **Frédéric ERRELIS, Le Village, 11410 Peyrefitte-sur-l'Hers. Tél. : 68.60.65.03.**

Vds SMS : 500 F et 7 jx. Sonic, Monnwalker, Super Monaco GP, ect... : 200 F pce. **Amelie MICHELOT, 6, rue Camille Rodier, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.61.14.46.**

Vds SMS II + 4 jx. Vds GB + 2 jx et jx MD. **Aymeric GODIN, 2 bis, bd d'Orléans, 76100 Bouen. Tél. : 35.72.12.86.**

Vds SMS + 2 pads + Light phaser : 300 F. 13 jx de 100 à 150 F ou 1 000 F le tt. **Sohan ALBERT, 42, av. Godillot, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.63.82.**

Vds SMS 2 ss gar. + 2 jx : Mickey et Psycho Fox : 850 F. **Nicolas ANGEVIN, 23, rue du Moulin de Tours, 45700 Montcresson. Tél. : 38.90.05.79.**

Vds MS2 + 2 jx (Alex Kidd, Ghost House) + 2 man. tbe, px à déb. : 650 F. **Christophe FABET, 26, av. Winston Churchill, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.42.65.**

Vds MS II + 2 man. + 4 jx (Asterix, Heavyweigh Champ, Shinobi, etc...) : 1 200 F. **Alexandre PAILLE, 4, chemin des Romains, 31670 Labège. Tél. : 61.75.80.16.**

Vds SMS + jeu (World games) + 1 man. : 515 F ou éch. ctre SGX. **Mark YOUNESS, 2, rue Amiral Cécille, 76100 Rouen. Tél. : 35.63.87.98.**

Vds SMS 2 + Sonic, Spiderman, Chop Lifter, Altered Beast : 1 300 F. **Stéphane SEGUIN, Varaize, 17400 Saint-Jean d'Angely. Tél. : 46.28.33.54.**

Vds jx SMS Out Run : 150 F. California Games : 130 F. Hang On : 25 F. **Julien GAD, La Badaudière A.101, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.57.53.**

Vds SMS + 2 man. + Phaser + 11 jx (Sonic, Mickey, R.Type, Shinobi, etc...) tbe px : 2 000 F. **Arnaud MASSEK, 6, allée des Cytises, 62130 Gauchin Verloingt. Tél. : 21.41.37.02.**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 11 jx : 2 000 F. **Jérôme LIEVIN, Le Guynemer Bat. A3, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.53.12.48.**

Vds MS + 3 jx : 550 F. Vds Nes + 5 jx : 800 F. **Nicolas CORDIER, 2, rue Principale, 25620 Charbonnières les Sapins. Tél. : 81.59.25.48.**

Vds SMS 2 + 3 jx (Asterix, Donald, Moonwalker). Px : 1 000 F. **Fabien LOMBARD, 4, place du Cadran, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.73.48.**

Vds Sega + 2 pad. : 300 F. 15 jx : 150 F pce. Pistolet : 100 F. Joystick : 120 F. **Frédéric DUMAY, Lot. La Tuilerie, 38410 Vriage. Tél. : 76.89.23.12.**

Vds MS + pist. + 6 jx (Alex Kidd, Sonic, Asterix, Shinobi, Safari Hunt, Hanghon) + 1 man. : 1 500 F. **Benjamin SOYER, Combe la Bouse, 26560 Vers sur Meouge. Tél. : 75.28.53.13.**

Vds Fire and Forget II, G.P Monaco, World Soccer. **Franck SAVIO, 8, rue de Witternheim, 67230 Rossfeld. Tél. : 88.74.23.73.**

Vds MSII + 2 man. (Stick) + 2 jx (Shinobi + Tennis Ace). **Xavier GAUCHER, 18, rue du Marrais, 10120 St-Germain. Tél. : 25.75.69.20.**

Vds SMS II ss gar. + 4 jx. Px : 900 F. **Florent BEAU. Tél. : 78.49.50.26.**

Vds SMS II + 2 man. + 6 jx (Sonic, etc...) : 1 000 F. Vte séparée poss. **David GARREAU, 139, rue Pasteur, 59320 Hauburdin. Tél. : 20.50.06.80.**

Vds SMS II ss gar. + 3 jx : Alex Kidd, Hang On et Asterix. Px : 800 F. tbe. **Sylvain NOEL, 27, rue Roux-Soignat, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.92.23.**

Vds SMS + Alex Kidd + Shinobi + Fire Forget 2 : 850 F. **Cécile DUJARDIN, 272, rue du Petit Pont, 77860 Coully Pont-aux-Dames. Tél. : (16-1) 60.04.76.78.**

Vds SMS 2 + 6 jx. Px : 1 350 F. **Odin IOLY, 3, rue Jean Mermoz, 82000 Montauban. Tél. : 63.20.11.32.**

Vds SMS 2 + 2 man. + Tire Rapide + Sonic + Retour vers le futur 2 : 900 F. **Cédric MARTI, 15, allée des Meulières, 77176 Nandy. Tél. : (16-1) 64.41.03.80.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man. + pist. + joys : 1 000 F. **François BATTEUX, 5,r ue des Fromentins, 91470 Pecqueuse. Tél. : (16-1) 64.91.20.88. après 18 h.**

Vds SMS + 11 jx + 2 man. : 2 500 F à déb. (Sonic, Asterix, Pacmania...) **Nicolas FOURNIER, 1, square de la Belle Epine, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.26.87.**

Vds sur SMS II Ace of Aces : 300 F et Super Tennis : 100 F. **Thomas POURIN, 19, rue du Général Chemineau, 86170 Neuville-du-Poitou. Tél. : 49.51.21.70.**

Vds SMS + 1 jeu : 350 F. SS gar. **Benoît QUERE, 3, rue Jean Charcot, 29900 Concarneau. Tél. : 98.97.49.64.**

Vds sur Master : Spell Caster, Lord of the Sword, Fire Forget II, Cyborg H., Wonder B.II., O. Wolf. Le tt : 1 000 F. ou 200 F pce. **Laurent PONTHIEU, Ozillac, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.65.74.**

Vds SMS + 1 man. Stick et Pad + pist. + 9 K7 (Donald Duck, Moonwalker Strider...) : 1 100 F. **Franck LECONTE, 170, rue Victor Hugo, 59210 Coudekerque Branche. Tél. : 28.61.61.34.**

Vds SMS + 10 jx. + 2 pad. + 1 joy. Px : 1 400 F. Vds GB + 5 jx ss gar. : 800 F. **Laurent GHAVASSIEUX, Chemin des Chênes, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.58.26.**

Vds SMS1 + 2 man. + 6 jx (dble dragon, Sonic, Mickey, G. Axe, Soccer, Choplifter). Px : 1 150 F. **Sylvain LOMBERT, 28, av. René Damous, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.85.35.56.**

Vds SMS 2 + 3 jx (The Funstone, Psycho Fox, Golden Axe) px : 700 F. **Olivier PATRAVE, 48, av. Roger Salengro, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.98.22.**

Vds SMS + 8 jx (R.Type, SMGP, Hw Champ, Golden Axe, W.Cup Italia 90...) **Julien DUFOUR, 4, rue des Orfèvres, 41260 La Chaussée-St-Victor. Tél. : 54.78.86.37.**

Vds ou éch. Alex, Wonderboys, Astérix, Donald, Sonic, California, Mickey, MS2, Alex + 1 man. : 1 290 F. **Nicolas CARRIÈRE, 14, rue du Général Leclerc, 78570 Chanteloup. Tél. : (16-1) 39.70.92.09.**

Vds SMS + 6 jx (Sonic, Alex Kidd, Wonber boy 3) + pist. : 1 700 F. **Gautier LE SANN, 22, rue Matteoti, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.39.28.**

Vds SMS + man. + 2 man. infra rouge + light Phaser + 5 jx : 1 300 F. **Christophe JULIEN, 12, chemin de la Forêt, 18000 Asnières-les-Bourges. Tél. : 48.70.52.84.**

Vds MS2 + 1 pad. + 6 jx (Sonic, Wonder boy 3, World Cup Italia 90...) 1 500 F à déb. **Adrien MANTELL, 7, rue des 3 Meules, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.94.70.37.**

Vds SMS + Alex Kidd + 8 jx : 1 500 F. **Franck DEMOYLDER, 72, rue de Courtalain, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.30.61.**

Vds SMS + 2 jx (ss gar.) : 950 F. **Jean-Denis CAPRON, La Morinière, 85280 Laferrière. Tél. : 51.40.69.08.**

Vds MD jap + 2 man. + 5 jx : Kid Cameleon + Strider, etc... ss gar. : 2 200 F. **Alexis NOIRET, 31, rue Pasteur, 33230 Coutras. Tél. : 57.49.25.06.**

Vds MSII + 2 man. + 5 jx : Sonic, Asterix, Donald... px : 1 000 F ou vte sép. **Xavier GAUCHER, 18, rue du Marais, 10120 Saint-Germain. Tél. : 25.75.69.20.**

Vds jx SMS de 200 à 250 F. Asterix, Donald Duck, Sonic, Indiana Jones, Shinobi. **Arnaud LE FLOCH, Kerveric, 29170 St-Evarzec. Tél. : 98.56.25.74.**

Vds SMS + pist. + 2 man. + 14 jx (Olympic gold etc...) px : 4 000 F. **Matthieu NABIS, 5, allée des Tamaris, 78440 Gargenville.**

Vds sur SMS : Mercs : 270 F. Buble B., Psycho F., Ace of A., SMGP (220 F.) Light P. + 3 jx 350 F. pce. **Cyrille COPIN, 21, rue P. Painlevé, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.85.77.24.**

Vds Sega + 2 jx. Moonwalker et Wonderboy 3 : 350 F. **Yann CHAMBERT, 289, av. St-Jacques de Compostelle, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.54.21.**

Vds SMS + 15 jx (Sonic, R.Type, Mickey, Shadow Dancer...) + 2 pads + btes : 1 600 F. **Laurent SENDRES, 79, rue Anatole France, 24100 Bergerac. Tél. : 53.63.35.73.**

Vds SMS + pist. + 14 jx (Wonderboy II, Alex Kidd, Ghosbuster, Altered Beast....) : 1 650 F. **Nicolas LEMOULT, 67, rue Juliette Adam, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 64.46.30.47.**

Vds SMS + man. + joy + jx : 650 F. **Franck DIDIER, 4, rue des Bons Voisins, 13800 Istres. Tél. : 42.55.09.97.**

Vds jx MS : Super Monaco, Dble Dragon, California Games, Thunder Blade : 730 F. **Mathieu SAMIN, 13, rue du Thillot, 25480 Pirey. Tél. : 81.50.57.12.**

Vds sur SMS : Sonic, Speedball, Powerstrikede de 90 à 180 F. ou éch. jx. **Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 62500 Saint-Martin-au-Leart. Tél. : 21.98.65.81.**

Vds SMS 1 + 2 man. + pist. : 1 000 F. **Guillaume INDUPAIN, 16, av. Marechal Harispe, 64130 Maulfonsoule. Tél. : 59.28.06.05.**

Vds SMS + 3 jx. Super Monaco, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts. : 1 000 F. **Laurence DUTRIEUX, 98, rue Romain Rolland, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.32.75.**

Vds MS + 5 jx + 2 man. : 700 F. Vds jx (Ultima 4, Shadow Dancer...) de 100 à 200 F. **Karel BERTHET, 17,rue Pierre Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.04.91.**

Vds SMS II + Shinobi : 600 F. Wonder boy : 250 F. World Soccer : 250 F. Indiana Jones : 50 F. Moonwalker : 250 F. **Grégory SIX, 4, rue d'Hattencourt, 80320 Chaulnes.**

Vds 6 jx MS Bank Panic, Hang.On, Golden Axe, Galaxy Force, Kung Fu, Dble Hawk : 1 100 F. **Gilles OCCHIPINTI, Cité Castelsec, 34120 Pézenas. Tél. : 67.98.81.77.**

Vds SMS 1 an + 2 jx (Spiderman, Italia 90) : 600 F. **Xavier BAYARD, 302, rue Garibaldi, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.13.92.**

Vds ou éch. SMS + 8 jx (Sonic) + Control Stick. Ech. ctre S.Nintendo. **Frédéric DUHAMEL, Place des Champs de Foire, 37500 Cande-St-Martin. Tél. : 47.95.96.62.**

Vds MS + 8 jx + pist. + 2 man. + lunette 3.D (Sonic, Moonwalker...) Px : 1 100 F. **Eric FURBATTO, 1, square Jean-Paul Sartre, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.45.36.**

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

ACHETE

VOS CONSOLES (en parfait état)
- **GAME - GEAR** - **MEGADRIVE**
- **GAME BOY** - **NEO - GEO**
- **SUPER-NINTENDO / FAMICOM / NES**

"ainsi que la majorité de vos jeux"

ECHANGE

VOS CONSOLES ET JEUX
- **N.E.S NINTENDO** | - **MASTER SYSTEM**
- **LYNX** | - **NEC**

Voir modalités en magasin ou en appelant le (1) **43.290.290**

Paiement immédiat en magasin ou sous 72 heures maxi pour la province.

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION **17, rue des Ecoles 75005 PARIS**

Autant de *professionnalisme* au m², cela donne envie d'être à la même enseigne.

Leader européen de la distribution de produits et services culturels, la Fnac poursuit son développement dans la commercialisation de produits en micro-informatique personnelle.

Vendeurs

MICRO-INFORMATIQUE — LOGICIELS
JEUX VIDÉO — BUREAUTIQUE
CALCUL TÉLÉPHONIE

Passionnés de ces produits, amateurs ou spécialistes, vous disposez de bonnes aptitudes à la vente et appréciez le travail d'équipe. La Fnac encouragera vos initiatives et votre sens des responsabilités. Ces postes sont à pourvoir sur Paris et la Région Parisienne.

Pour en savoir plus et poser votre candidature, appelez dès aujourd'hui le : (1) 42 27 40 27 du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 19h et le samedi de 10h à 13h.

fnac

CURRICULUM

petites annonces

Vds SMS + 5 K7 (Sonic, California 6, Golden Axe) + pist. : 900 F. **Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 76.31.13.11.**

Vds MS II + 2 jeux (Alex, Psychofox) : 550 F. **Damien POIRET, rue des Ecoles, 51270 Villevenard. Tél. : 26.52.83.26.**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 11 jx : Mickey, Astérix, Cyber, Shinobi etc... px : 1 650 F à déb. **Yoann LORENT, ruelle Travet, 80135 Maison Roland. Tél. : 22.28.90.29.**

Vds jx MS : Sonic 200 F. Golden Axe : 175 F. Dble Dragon : 175 F. Tansbort : 75 F. Ninja : 75 F. **Ludovic BARRET, 160, route de Nersac, 16400 La Couronne Charente. Tél. : 45.90.64.91.**

Vds SMS : 250 F. 5 jx (Timesoldier, R.Type, etc...) 100 F pce. Pist. : 150 F. Lun3D : 150 F. **Frédéric POIRIER, Cité des Ardrets, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.31.15.**

Vds SMS + 2 jx + pist. + 2 man. tbe : 400 F. Vds jx divers. **Sébastien MAILLY, 63, rue Marcel Pagnol, 59500 Douai. Tél. : 27.98.54.37.**

Vds SMS + 5 jx (Wonderboy 2, Dble Dragon 1, Shinobi...) + pist. : 1 600 F. à déb. **Florent LEHMULLER, 1, rue Claude Debussy, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.59.64.**

Vds Sega + Sonic + Shinobi + Wonderboy 3 + 2 man. + pist. : 800 F. **Benjamin DOLLET, 88, rue Maréchal Leclerc, 62100 Calais. Tél. : 21.97.40.35.**

Vds MS + man. + 2 jx + pist. : 500 F. Vds jx (Mickey, Sonic, After-B...) **Stéphane GANGLION, clos des Gennet, 9, allée des Rossignols, 69780 Toussieu. Tél. : 72.48.01.27.**

Vds SMS II + Alex Kidd, In Miracle Word, Mercs, The Cyber Shinobi : 600 F. **Emmanuel GUILET, 1, rue Beauséjour, 44640 St-Jean-de-Boiseau.**

Vds jx sur MSII (Alex Kidd, High-tech World) : 100 F. E-Swat : 150 F. Transbot : 150 F. **Laurent BROCOLINI, 163, bd Rabateau, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.93.20.**

Vds SMS tbe + 10 jx + joy. Px : 800 F. **Matthieu MALOT, 8, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.97.01.**

Vds 7 jx SMS de 300 à 100 F. **Frédéric RAMBAULT, 14, rue Villeneuve, 17138 Puilboreau. Tél. : 47.67.30.11.**

Vds SMS + Control Stick + 5c + 2 integrés : 1 100 F à déb. **Sébastien ELIMENT, Le Château, 09100 St-Amadou. Tél. : 61.68.68.25.**

Vds SMS + 2 control Stick + 18 jx (Basket, Foot, etc..) ou vds sép. : 2 800 F. **Joseph MORLIER, 9, hameau de Russac, 33400 Talence. Tél. : 56.80.20.77.**

Vds SMS + 5 jx (Asterix, Sonic, Mickey...) tbe ss gar. Px : 1 200 F. **Julien RAJAOFERA-LACHIZE, Aux Filatures, 69240 St-Vincent-de-Reins. Tél. : 74.89.60.33.**

Vds MS II tbe + 2 man. + 8 jx (E.Swat, Blak.belt) + pist. : 1 900 F. **Philippe MARTINET, 432, chemin de Grande Debout, 01700 Beynost. Tél. : 78.55.26.95.**

Vds SMS + 7 jx + 2 man. (Sonic, Tennis Ace, Spiderman, etc...) : 1 450 F. **David OREAL, 23, Mail Jean-de-Dunois, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.00.02.**

Vds SMS + 2 jx : Wonderboy 3 et Rambo 3 + pist. : 600 F. **Séverine VEDOVATTI, 1, esplanade de Meaux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.22.11.**

Vds jx MS (Asterix, Kung Fu, Kidd, Donald Duck, World Cup, Mickey, Peo Wrestling) : 1 200 F. **Alexandre LEDUC, 5, rue du Perrucher, 60240 Jouy-sous-Thelle. Tél. : 44.84.48.04.**

Vds SMS + 1 pad + Alex Kidd + Mickey + Sonic. SS gar. : 700 F. **Alexandre GOUELLAIN, 21, rue des Chenevières, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.16.45.**

Vds Sega + 5 jx (Golden Axe, Shinobi...) + 2 joy tbe : 1 000 F. **Nicolas COLLET. Tél. : 54.21.21.69.**

Vds SMS + 5 jx + joy Arcade + 1 pad : 1 200 F. Ech. ctre Super.Nes. **Thierry DE RANCOURT, 536, rue de Thizy, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.68.74.92.**

Vds SMS + 2 pad + 8 jx (Sonic, Mickey, Monaco GP...) : 990 F. **Sébastien HANS, 4, rue George Bizet, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.83.99.**

Vds SMS + man + 6 jx : 1 190 F. Vds jx sép. 150 à 250 F. **Grégor HOCHET, Village de Grimesmil, 50130 Octeville. Tél. : 33.94.62.03.**

Vds SMS + 5 jx (Tennis, Ace, Cyborg Hunter, World Soccer, etc...) 950 F. **David MARIE, 18, rue de l'Eglise, 14480 Lantheoil. Tél. : 31.80.12.83.**

Vds SMS + 3 jx (A. Kidd, Shinobi, Sonic) + emb. : 600 F. ou 150 à 200 F pce. Tbe. **Florent HEROUARD, 16, rue des Souchets, 50500 Carentan. Tél. : 33.71.02.02.**

Vds SMS de 100 à 200 F. R.Type, Rastan, Submarine Attack, Secret Command, Galaxy Force. **Frédéric DUCAZEAU, Maison Pierretoun, 64240 Labastide-Clairence. Tél. : 59.29.68.88.**

Vds MSII + 3 jx Altered Beast, Opération Wolf, Alex Kidd + pist. : 600 F. **Eric LHOTE, 231, rue de la République, 76520 Boos. Tél. : 35.80.64.01.**

Vds Sega + 2 man. + joy + 1 jeu : 355 F. Mickey, Donald, Alex Kidd 2, Shinobi : 160 F pce. **Nathalie VILTART, 1, rue des Erables, 62217 Achicourt. Tél. : 21.58.54.48.**

Vds MS2 Alex Kid + man. : 250 F. + 9 jx (Spider, Psycho...) de 150 F à 200 F ou 1 500 F le tt. **Jérôme MEUNIER, 17, rue du Puits Mottet, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.99.97.**

Vds 15 jx Sega (Super Monaco GP, Strider, R.Type, Golden Axe, etc...) Faire offre. **Jean-Michel THOMAS, 6, rue Roquefeuil, 31120 Roquettes. Tél. : 61.72.34.62.**

Vds SMS 2 + man. : 300 F. Vds jx sega : 200 F. pce. **David CARRE, 14, rue Moyrand, 38100 Grenoble. Tél. : 76.54.27.62.**

Vds SMS II + man. + jx Altered Beast, Alex Kidd : 650 F tbe. **Grégory CHAUVEAU, 32, rue Saint-Elois, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.22.59.**

Vds Golden Axe sur SMS : 150 F ou éch. ctre Megavideo Show 2, 3, 4. **Pierrick LECOMTE, Rés. du Parc du Château, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry.**

Vds SMS II ss gar. : 250 F. jx : Donald, Sonic, R.Type... de 70 F à 190 F. tbe. **Cédric LEFEBVRE, 59,rue de la Butte du Luet, 77240 Vert-st-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.09.02.**

Vds SMS + man. + 5 jx (The Ninja, Teddy Boy). **Grégory COCHET, 13, Grande Rue, 95820 Bruyère. Tél. : (16-1) 39.37.72.44.**

Vds SMS + 6 jx (Sega Chess, Sonic, Wonder 3, etc...) : 1 200 F. **Laurent FILION, Les Enveaux, 24430 Coursac. Tél. : 53.04.03.73.**

Vds MS + 2 man. + 4 jx (Donald, Alex Kidd, Shadow Dancer, Golden Axe, Warrior) : 500 F. **Grégory LAPLASSE, Chemin du Champs Fleuris, 69730 Genay. Tél. : 78.91.28.34.**

Vds SMSI + 6 jx : 400 F. Ou éch. ctre GB. **Morgan BORDFNAVE, 6, rue Guy Nemer, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.44.11.95.**

Vds jx MS tbe : 200 F à 250 F. (Wond.3, Moon, Shinobi, Phant.Star...) **Sylvain ARGENTIERE, 19, rue de la Borne aux Dames, 95610 Eragny-sous-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.23.29.**

Vds sur SMS super Kick Off, tbe px : 250 F à déb. Vds convertisseur Sega sur MD. **Laurent BOUCHAUD, 16, rue Henri Hervé, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.33.57.**

Vds MS + joy + pist. + 1 jeu : 1 900 F à déb. Vds jx sép. de 150 F à 250 F. **Jérôme BLANCHARD, 1, rue Gounod, 69380 Chazay-d'Azergues. Tél. : 78.43.00.49.**

Vds jx SMS (Super Monaco GP, Chasehq. etc...) : 200 F. pce. **Charles ANTOINE, 3, rue Lamartine, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.01.27.**

Vds SMS + control Stick + 4 jx + 2 man. : 900 F. **Franck AMERAND, 16, rue du Docteur Roux, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.70.66.**

Vds SMS + control Stick + Rapid Fire : 800 F. tbe + 8 jx : 250 F pce ou le tt : 2 500 F. **Alban GLEMIN, 9, rue du Bourg Boutin, 44490 Le Croisic. Tél. : 40.23.11.03.**

Vds SMS + 7 jx + pist. tbe : 600 F. **Nathanaël PRALUS, 3, rue du 11 Novembre, 74100 Annemasse. Tél. : 50.87.28.08.**

Vds SMS I + 8 jx : 1 100 F. TBE. **Julien BLANC, 14, rue des Lauriers, 63100 Clermont Ferrand. Tél. : 73.37.46.43.**

Vds MS + Golden Axe, Shinobi, Spsycho, Black bel, Sonic, D.Dragon, Hang On, Safari Hunt : 899 F. **Ruddy ROGERS, 65, Hyppolite Marques, 94200 IVry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.89.10.**

Vds MS2 tbe + 1 man. + 5 jx (Asterix, Mickey, Donald, Vigilante + Alex Kidd) + gar. 1 an : 1 790 F. **Norbert CATERIN, 7, lot. les Eygalades, 07130 Cornas. Tél. : 75.40.25.29.**

Vds SMS + man. + 20 jx + pist. ligth Phaser + lun. 3.D : 3 000 F à déb. **Loïc LESAGE, 12, lot. La Boulaye, 41200 Millançay. Tél. : 54.96.66.66.**

Vds SMS + 2 man. + 9 jx (Asterix, Zillion II, etc...) : 2 150 F. ou le jeu : 100 à 240 F. Vds MS : 300 F. **Davy FERREIRA. Tél. : 80.45.01.69.**

Vds jx SMS : Dble Dragon, Cyber, Shinobi. Tbe : 300 F pce. 2 jx sur Nes : Dble Dragon, Kung Fu 300 et 200 F. **Raphaël MOUDENS, Peyrissas, 31420 Aurignac. Tél. : 61.98.90.52.**

Vds sur MS : Shinobi, Dble Dragon, Altered Beast, After Burner : 200 F pce ou 350 F les 2. ou éch. **Kévin SOLAS, 4, rue des Longues Raies, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 60.65.56.49.**

Vds K7 SMS : Bble Bble : 170 F. Altered Beast : 150 F. Psycho Fox : 180 F. Enduro Racer : 50 F. **Thomas DUCRES, HLM les Cros, Bat. A, 84450 St-Saturnin-lès-Avignon. Tél. : 90.22.40.06.**

Vds MS + 4 jx (Spiderman, Ak, Shinobi, Global Defense) neuve : 950 F ou éch. ctre MD. **Loïc POENOU, 140, rue De Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.55.68.**

Vds SMS + Sonic + Alex Kidd + Grand Ghost + 2 man. : 650 F. **Charles BONNOT, 18, hameau du Rieux, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.31.09.**

Vds SMS + adapt. + 1 man. (pro) + pist. + 5 jx (Basket, Hang.On...) : 1 000 F. à déb. **Frédéric DOURY, Chemin de Bellegarde, Ile de la Barthelasse, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.49.70.**

Vds SMS + 2 man. + control Stick + 14 jx (Sonic, Wonderboy...) px : 2 000 F. **Johan ROYAUX, 6, rue de Cartignies, 59244 Petit Fay. Tél. : 27.59.43.79.**

Vds jx SMS 100 à 250 F. (wonderboy 3, Moonwalker, Mickey, Alex Kidd) **Laurent NYFFENEGGER, 21, rue Salvador Allende, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.38.60.**

Vds 2 man. : 400 F. Jamais servies. **Jonathan MULLER, 6, ferme aux Cloches, 57550 Falck. Tél. : 87.93.17.16.**

Vds SMS + 2 man. + 8 jx : 1 800 F. **Tony GUIMBERTEAU, 3, rue Sarah Bernhardt, 33320 Eysines. Tél. : 56.57.65.18.**

Vds SMS II : 1 000 F. + 4 jx : Spiderman, Ghouls'n Ghosts, Strider, American Pro Football. **Mikael LOTESORIERE, 85, rue des Arcosses, 73500 Modane. Tél. : 79.05.24.25.**

Vds SMS neuve ss gar. + man. + 7 jx : 1 400 F. **Frédéric ZASLONA, 25, rue Paul Bert, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.26.72.**

Vds SMS 2 plus + 3 jx. Alex Kidd, Transbot Great, Volley Ball : 400 F. **Sami KHENFER, 16, rue de l'Avenir, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.93.41.**

Vds 800 F MS + 2 man. + 3 jx + lunette 3D, Light Faser. BE. **Alexandre TOURNOIS, 36, av. Henri Barbusse, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.75.03.**

Vds SMS + 2 pad + phaser + 9 jx. Vte sép. possible. **David SCHACHMANN, 1, chemin du Val du Puits Chaignes, 27120 Pacy-sur-Seine. Tél. : 32.26.06.21.**

Vds MS + 2 man. + 8 jx + pist. (Rambo, Tennis Ace...) : 1 300 F. à déb. **Grégory GATE, 12 bis, rue des Cordes, 85400 Luçon. Tél. : 51.97.71.59.**

Vds ou éch. SMS + 4 jx (2 incor.) ctre 4 jx MD ou GG. **Jean-Jacques BOUTINOT, Laulurie, 24510 Ste-Alvere. Tél. : 53.23.85.17.**

Vds SMS II + pist. + 2 jx (Opération Wolf...) : 590 F. + Donald Duck : 200 F. **Arnaud LEJEUNE, 85/87, bd Saint-Denis, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.65.15.**

Vds SMS Light Phaser + 17 jx px à déb. ou vds sép. **Olivier MATON, 1, rue des Châlets, 33150 Cenon. Tél. : 56.86.55.63.**

Vds SMS + 6 jx (Hong On, Black Belt, California Games, etc..) + 2 man. : 1 000 F. **Nicolas CHEVIN, 33, clos de la Maison Blanche, 78310 Coignières. Tél. : (16-1) 34.61.11.47.**

LYNX

Vds Lynx + 7 jx + paresoleil + sacoche + transfo + câble, le tt tbe, px : 990 F. Vds Amiga (orig.). **Djaafer MEZITI, 4, rue du Clos St-Denis, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.83.67 après 19 h.**

Vds Lynx + 3 jx, px : 1 000 F. **Olivier PESSAUX, 27, av. des fusillés de Châteaubriant, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.85.25.83.**

Vds Lynx + adap. sect + Comlynx + Californiagames + 2 jx, px : 500 F. **Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans-Avant. Tél. : 62.90.32.10 (h. bur.).**

Vds jx Lynx, Rygar, Roadrlasters et Gauntlet, px : 180 F pce. **Christophe LITTIERE, 30, l'Amandier, 02200 Pommiers. Tél. : 23.73.04.40.**

Vds 8 jx, Lynx (Road-Gates-Gauntlet-Ninja-Xeno-Shangai...), val : 2 330 F, px : 1 300 F. **Ronan PRUVOST. Tél. : 98.41.50.08.**

Lynx II, 500 F + jx Paperboy. **Fatih KILICARSLAN, 30, rue Victor Hugo, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.27.28.**

Vds Lynx + 13 jx + alimentation, px : 2 000 F. **Gwenael SOUFFLET, 48, route de Loperhet, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.78.45.**

Vds Lynx 2 + 11 cart (Rygar, Roadblasters...) + piles; Rech + 2 chargeurs rap. Valeur : 4 000 F, px : 1 000 F. **David DELOBEL, 6, square des Mariniers, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.15.34.**

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Zarlor, Gates, California) + sacoche, comlynx, pare-soleil, px : 1 000 F. **Olivier FILIPPIGH, 13, rue des Messagerie, 75010 Paris. Tél. (16-1) 45.23.18.45.**

Vds Lynx I + jx : 950 F, vds SMS + jx : 1 200 F ou éch. ctre PC Engine GT + PC kid. **Fabrice MAYAUD, 2, allée des Fougères, 60290 Cauffry. Tél. : 44.73.70.92.**

Vds Lynx neuve + 3 jx. Valeur : 2 200 F, px : 1 000 F avec piles. **Alexandre LONGINOTTI, 19, rue de l'Orée du Bois-St-Esteve 66240. Tél. : 68.92.88.70 (H.R.).**

DIVERS

Vds Pc engines + 7 jx (Cloud Master...), px : 900 F. **Grégory PETITGARS, 23, rue Montera, 7501 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.52.61.**

Vds jx Nec : liste sur demande, vds Chase HQ sur gameboy. **Patrice PRISO, 2, rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69.**

Vds 19 jx (3 SGX) + SGX + offre platine laser audio le tt : 3 500 F. **Stéphane KERLEAU, 9, ter av. Guynemer, 95500 Le Thyllay. Tél. : (16-1) 39.88.40.17.**

Vds PC engine + 2 man. + Quint. + 6 jx : final Match, Super Star Soldier, Populus : 1 200 F à déb. **Hichan KASSOUF, 44, rue de Longchamps, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.71.46.**

Vds Coregrafx + 7 jx (Raiden, SCI, After Burner II, Jackie Chan...), px : 1 800 F. **Jarno MOUREY, Autrey-Les-Gray. Tél. : 84.32.32.64.**

Vds Super CD rom (1 CD rom + 1 supercard) + 1 à 6 jx. **Raphaël UNGLIK, 25, rue du Rendez-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.56.50.**

Vds Cd, Sup CD, carte sur Nec. Vds Lynx + 8 jx, px : 1 000 F + pare-soleil. **Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds Coregrafx tbe + 5 jx (Raiden, Jackie Chan,...). **Pierre CREAC'H, Le Pin Mas de Palisse, 30330 Par-Connaux-Gard. Tél. : 66.82.09.44.**

Vds Ninga Garden sur NEC, tbe. **Christian BELLET, 6, rue St-Honorat, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.58.42.**

Vds Splatter house pour Coregrafx, px : à déb. **Franck CHAZERAULT, 55, rue de Touraine, 28110 Luce. Tél. : 37.35.16.78.**

Vds PC Engine, 50 Hertz + Quint + 3 joypads + final match Tennis, px : 1 110 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds Nec + 2 joys + Final Match Tennis + Chase HQ, px : 650 F, vds, ach., éch., jx SFC. **Jérémie CORTIAL, Jacquier Ucel, 07200 Aubenas. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds Coregrafx + 5 jx R type, Vigilante, CTC), tbe (poss. ach. sép.) le tt : 990 F. **Gilles MIGAYROU, 21, rue du docteur Nève, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.76.19.38.**

Vds coregrafx + 5 jx, px : 1 300 F ou Amiga vds jx 464 K7 D7. **Johann BARRALLON, 12, rue Georges Sand, 38500 Noiron. Tél. : 76.65.62.89.**

Ech. vds jx sur coregrafx et SGX, cher. Battle Ace Poxer Drift et R. Type II. **Thomas QUEVILLARD, 8, bis av. Adrien, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.58.08.**

Vds coregrafx + Quint. + 2 joy + 6 jx, PCKID2, Final match Tennis, val. : 3 100 F, px : 1 700 F. **François GORIS, 4, allée de la haute Salee, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37.**

Vds nbrx jx PC Engine, px : 90 F à 150 F. **Lukas JABLONSKI, 75, rue des Cornalisiers, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.32.58.**

Vds R-Type 1 sur PC Engine, px : 120 F. **Patricia KAYLADJIAN, 9, chemin des Salles, 69330 Jonace. Tél. : 78.31.19.82.**

Vds PC Engine TBE + 3 jx, px : 800 F ou éch. ctre SP Nintendo avec ou sans jx + Mégadrive, 3 jx : 800 F. **David DUBOIS, 65, rue des Bruyères, 46400 Saint-Céré. Tél. : 65.38.12.80.**

Vds coregrafx + 5 jx (Aero Blaster, PCKID II), px : 1 500 F + GX4000 + 4 jx : 150 F. **Yannick VIALLON, 13 lotissement des Demesses, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.22.18.**

Vds nbrx jx (surtout NEC) CD et cartes abonnement. **Benjamin NICAISE, 46, route de Savignies, 60000 Beauvais.**

Vds PC Engine + 1 jx : 700 F, vds jx PC Engine : 250 F (Super Star Soldier, Dragon Spirit etc...). **Alexis TATARD, 15, av. des Platanes, 95720 Le-Mesnil-Aubry. Tél. : (16-1) 34.71.13.40.**

Vds CD ROM2 NEC + 15 jx, px : 3 000 F ou éc ctre Famicon + 5 jx. **Boban DJUROVIC, 14, r des Panoyaux, 75020 Paris. Tél. : (1 1) 44.62.07.99.**

Vds jx NEC 150 à 200 F pce FMT Hittheice, T P47, R Lepius. **Stéphan BURNER, Chanoz, 01 Rignieux-le-Franc. Tél. : 74.61.34. (ap. 19 h).**

Vds, éch. PC Engine + 7 jx, px : 2 000 F ou c Linx + 6 jx ou ctre GT + 3 jx. **Olivier PALA 39, bd Philippe Ripert, 83200 Tou Tél. : 94.62.27.24.**

Vds coregrafx 60 Hz neuve + 7 jx (Final Ma Tennis...) + 2 Pads + Dbleur; px : 1 80 **Kamel JAOUADI, 3, rue Louis Loucheur, 67 Strasbourg. Tél. : 88.79.35.81.**

Vds coregrafx + 2 jx : 700 F, 3 jx Md Fran. 25 Road Rash Quack Shot Mickey. **Patrick LOP « Gamarre Bas », 82000 Realvi Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80 le soir.**

Vds super grafx + 4 jx : Cyber Core, Kickball Ni Spirit, Finallap, px : 1 900 F. **Vincent GOURGU 6, clos du Pinquat, 33240 Lalande de Fronsa Tél. : 57.58.18.66.**

Vds coregrafx + 2 manettes + quint. + 6 j carte, 2 jx CD, px : 4 000 F. **Pierre-Marc GNAUD, 40, quai Sully Charlies, 12100 Mill Tél. : 65.60.75.96.**

Vds coregrafx + 1 joy + 2 jx : 600 F, vds Mega + 250 Y + MC + 5 jx : 5 000 F, vds 7 **Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montag 60240 Fresneaux. Tél. : 42.87.73.55.**

Vds SGFX + 2 jx : 1 000 F, vds jx PC Kid II, 15 et Garndzort : 350 F, ou éch. ctre 5 nintendo + jx. **Franck DEMOUGE, 18, rue de Verreux, 3960 Arbuis. Tél. : 84.66.22.84.**

Vds SGX + Japan Marrior + Granzort + Ghouls Ghosts, val. : 2 800 F, px : 1 500 F. **Steeve RAMREZ, 197, rte de Bellet, 06200 Nic Tél. : 93.97.11.86.**

Vds core + 4 jx (Vigilante, Dragon Egg, Super St Soldier, Cadash), px : 850 F. Vds jx MD. **Nicolas MAINCHAIN, Route de la Verrie, 44450 S Julien-de-Concelles. Tél. : 40.36.80.28.**

Vds PC Engine + 2 man. + 8 jx Cadash, Wonderboy, F1 Circus etc...; px : 1 400 F. **Lionel GUO, cité Guerry Vinay, 38470 Isère. Tél. : 76.36.80.03.**

Vds SGX : 650 F G'N Ghosts, 1941, Hagica Chase : 250 F PC Kid 2 : 200 F ou SGX + 2 jx 1 100 F. **Alexis PARADIS, 30, rue Claude Dr von, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69.**

Vds PC Engine Neuve + Jx + Mags : 700 F, vds NEC : 200 F pce. **Jean-Pierre RAVAZ, 14, r Louis Breguet, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds PC Engine + 2 man. + 3 jx : 600 F. **Michel MANDRAY, 24, domaine de la Grande Ferme, 74370 Pringy. Tél. : 50.27.13.12.**

Vds jx Nec entre 100 F et 150 F. **Myriam BERTHOUD, 5, passage des carrières, 74000 Annecy. Tél. : 50.57.92.68.**

Vds jx NEC Pro Soccer 350 F, PC Kid 2, SCI, Volley, Tennis, J-Chan, A. Blaster, etc. **Jean-François MENESGUEN, 9, rue Bargue, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.**

Vds jx NEC : Chase HQ2 : 100 F, Paranoïa : 100 F, Golden Axe : 150 F, Final Match : 250 F. **Xavier VINCELOT, 76, rue de l'Esterel, 72100 Le Mans. Tél. : 43.86.25.13.**

Vds Nec Duo vers IAP tbe + 4 sld + 3 Ld + 3 cartes, px : 6 000 F. **Ronald DAUCHOT, rue des Chardonnerets, 94520 Wanze Belgique.**

Vds SPGX + 8 jx T2 Man ou éch. ctre Supnintendo, vds GG + 3 jx + adapt. sect. et auto. **Loïc LE BUNESTEL, 12, rue salle l'Evêque, 34000 Montpellier.**

Vds coregrafx + adap. 2 P + 6 jx : 1 600 F. **Pascal COCHEZ, 65, rue Gilbert Parisse, 59990 Gurgies. Tél. : 27.36.50.02.**

Vds Pc Engine DUO + 3 jx (P. of Persia, Populous, Pomping World, px : 3 100 F. **Jean-Philippe BLANCHARD, 47, rue de Pontoise, 94430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.73.50.**

Vds PC Engine + 5 jx (Hurrican et After bur Ner + DCKI D2 + Adventure Island + F1 Triple Battle), px : 1 000 F. **Jérôme LOMBARD, 11, square Fillon, 59520 Marquette. Tél. : 20.40.76.40 (ap. 19 h).**

Vds coregrafx + 1 man + 4 jx (Ninja Spirit, Saint-Dragon...) tbe, px : 1 100 F à déb. **Johan LALLEMAND, 133, rue des Saladelles, 34400 Saint-Just. Tél. : 67.71.47.64.**

Vds NEC coregrafx + 3 man. (Pro 1), + 4 jx (PC Kid 2, FM Tennis...) tbe, px : 1 400 F. **Stéphane GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le-Petit-Quévilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Vds Nec coregrafx, 2 man. (Pro 1), 4 jx (FM Tennis, Pc Kid 2..) Tbe, px : 1 200 F. **Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le-Petit-Quevilly. Tél : 35.73.00.19.**

Vds SGX + Db + 2 man. + 7 jx (Aero Blaster, 1941, Battle Ace, Jackie Chan, Tiger Hel), px : 1 500 F. **Michaël FRANCOIS, 32, rue Mario Capra, 94400 Vitry/Seine. Tél. : (16-1) 46.80.85.80.**

Vdscoregrafx + 4 jx (Chase HQ, Lode, Runner, Drop, Rock...), val. : 2 300 F, px : 1 000 F. **Sébastien GENOVESE, 6, rue des Romarins, 13220 Chateauneuf-les-Marigues. Tél. : 42.79.87.35.**

Vds Nec PC Engine + quint. + 3 man. + 3 jx (PCKI D2, Dead Moon...), px à débat. **Cédric HERVE, 4, rue LF le Nore, 77600 Chanteloup. Tél. : (16-1) 64.30.22.60.**

Vds CGX + CD + 14 jx (Pckid 2) px : 4 500 F, vds, ach. éch. jx SFC, vds Lynx 2 + 3 jx : 1 000 F. **Thomas ou Alexandre HORVAIS, 5 sq. des Villebennettes, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.32.94.**

Vds SGX + Jx + 2 man. + adapt. + 5 j + jx : Gouls'nghosts etc... val. : 2 900 F, px : 1 700 F. **Christophe GUIZZI, La croix, 74150 Haute-Ville-sur-Fier. Tél. : 50.60.50.46.**

Vds coregrafx + 6 jx : 1 500 F à débat. **Christophe DUFLOT, 35, rue du centre, 62170 Campigneulles-les-Petites. Tél. : 21.81.40.62 (ap. 18 h).**

Vds CGX Jamais servie + Formation Soccer + Cyber + Core + O. Wolf, px : 1 390 F. **Steve MATHIEU, 8, av. Claude Bernard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.**

Vds SGX complète + 2 jx SGX (1941 & GG) : 1 200 F (à déba.) ou éch. (état neuf). **Jean-Paul MARCHETTI, Le Chamenard, 74140 Machilly. Tél. : 50.43.52.40.**

Vds supergrafx + dbleur + pro 1 + Goulsandghosts, px : 1 000 F, vds jx coregrafx de 100 à 200 F. **Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.**

Stop! Vds SFC neuve + 3 jx (S. Mario 4, F-Zéro, Final Fight), px : 2 000 F. **Cyril BLANC, 14 lot. de Vidauque, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.35.27.**

Vds Magic Sword sur SFC, px : 450 F. **Frédéric GUENA, 5, rue du Grand Logis, 49070 Beaucouze. Tél. : 41.73.16.83.**

Vds Addams Family pour SFC, px : 400 F à déb. **Anthony KOUBA, 16, rue Victor-Hugo, appt. 469, 18200 Saint-Amand Montrono. Tél. : 48.96.18.87.**

Vds ou éch. sur SFC Aera 88 (250 F), ach. 2 ELDA3 (300/350) Goulsngost (350 F), Actraiser (250 F). **Eric GROSSTEFFAN, Ruelle de la Reculée, 21120 Til-Châtel. Tél. : 80.85.51.78.**

Vds super Soccier sur s. Nintendo Fra avec notice, px : 270 F. **Yannick COINDOZ, 24, rue du Faubourg St-Nicolas, 77510 Rebais. Tél. : (16-1) 64.20.90.48.**

Vds ou éch. jx SFC franç. poss. super Soccier, F. Zéro, Mario, px : 350 F, cherc. countra : 350 F. **Ronan GUERIN, 3, rue A. Gault, 45000 Orléans. Tél. : 38.88.52.84.**

Ach. jx SFC (Jap Ame Fr) Vds, F. Zéro (VF ; S. Gar) : 350 F, jx Nes : S Service : 220 F ; Day of Thunder : 250 F. **Thomas BIMONT, 12 allée Jules Verne, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.94.65.**

Vds sur Nintendo, F Zéro : 380 F à déb. et Mario 4 : 350 F. **Cédric CLERAC, 19, rue Ronde la Charmille, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.35.69.**

Vds jx Famicon Final Figt : 250 F, Battle Blaze : 350 F ou éch. ctre Magic Sword. **Fred BANIA, 56, rue Pierre Madigner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.93.40.90.**

Vds S. Nintendo complète + Mario 4 + S. Tennis + F. Zéro, px : 1 650 F. **Jonathan NGUYEN, 37/39, av. Charles Rouxel, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.43.83.97.**

Vds jx CGX, CD, Super CD et SFC. **Denis LAI, 122, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.**

Vds jx SFC, R-Type ; Darius, px : 275 F ; Golf : 250 F ; sup. Ghouls Ngh : 400 F. ou éch. **Tél. : 93.37.64.26.**

Vds jx SPC, px : 400 F. **Stéphane DAURE, Av. de l'Isle Stade Municipal, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.89.08.87.**

Vds jx SFC : Soulblader : 400 F, contra Spirit : 450 F, ou les 2, px : 1 800 F. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds jx SFC : Valis ; Aleste : Populous ; Geomon... rch. Néo-Géo, px : 1 700 F. **Alexander LIVERNEAUX, 13, lot le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.**

Vds S. Nes + Mario 4 + adapt. S. Nes/Sfami Com + Garant., px : 1 300 F. **Jean-Claude SINCA, 22, rue du Cher appt. 1252, 31100 Toulouse. Tél. : 61.76.18.83.**

Vds pour S. Nintendo Tennis, Fzero, super Soccier, px : 350 F pce. **Stéphane FAUGERE, 3, rue de Ségur, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.95.00.30.**

Vds Sur S. Nintendo, super R-Type, px : 380 F, tbe. **Stephan VIGOUROUX, 6, rue de Beaucaire, 30000 Nîmes. Tél. : 66.21.25.07.**

Vds SFC tte neuve complète + 4 jx (Street Fighter 2à, 2 surf à déb. **Christophe AVERTY, 65, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.**

Vds Adam's Family sur S. Nes, tbe (ss emballage), px : 450 F. **Sébastien LAMEY, 86, rue Pierre Brossolette, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.26.18.**

Vds S. Nintendo + Mario 4 + F Zéro + Super Tennis, px : 1 500 F (val. : 2 188 F.). **Eric ETTER, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.72.40 (ap. 18 h).**

Vds S. Nintendo + Mario + 2 jx : ctre A et Goemon Fight + adap., px : 2 000 F. **Bruno GUIDI, 2, rue Collin, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.72.52.17.**

Vds jx sur SFC (RPM Racing, S. Baseball, Goehon Fight, EDF), px : 350 F. **Julien DE LA TOUANNE, 244, bd Jean Jaurès, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.01.07.**

Vds S. Nintendo + S. Mario Bros 4, neuve : 1 000 F. **Frédéric COULPIED, 3, bd Carnot, 28130 Maintenon.**

Vds S. Nintendo + embal + 2 jx (S. Soccier, Mario 4) + 2 man., px : 1 500 F. **Yannick CHEMIN, 6, rue Charles Baudelaire, 34090 Montpellier. Tél. : 67.45.29.13.**

Vds S. Famicom + Super ADV Island Actraiser SS Gar, val. : 2 900 F, px : 2 200 F. **Xavier SAGATOVA, 1, rue Carnot, 95840 Villiers Adam. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.**

Vds, ach., éch. jx SFC et SNES (dont Adams Familly NV). **Alexis JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds sur SFC Street Fighter 2, px : 650 F. neuf. **Alain DECLINE, 3, rue la Clef des Champs, 42420 Lorette. Tél. : 77.73.44.20.**

Vds jx S. Famicon : Street Fighter II, Super Ghouls, and Ghost et 2 Elda III, px : 450 F pce. **Nadège PICOTIN, 26, rue de Pouqueybas, 33370 Artigues. Tél. : 57.34.07.03.**

Vds ou éch. F Zéro sur SFC : 300 F. **Franck ROBERT, 70, rue Michel Rondet, 59135 Vallers Arenberg. Tél. : 27.24.05.28.**

Vds sur SNES FR : Supersoccer : 350 F. à déb. Cherc. sur SNES — AM ou Jap. **Clément NEMPONT, 179, rue Jules Delscenser, 59700 lemarcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.50.77.**

Vds SFC + 2 man. + adap. SNES + péritel Hifi Stéro + 3 jx (SF2), px : 4 000 F. **Frédéric MANSON, Bat, 2B, Rue des Petouses. La Prédina, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04.**

Vds ou éch. PC Engine GT ctre 3 S. Nintendo ou NES ou vds 1 300 F. **Cédric BANNIER, 13, rue de la Varenne, 37320 Cormery. Tél. : 47.43.48.82.**

Vds 3 jx SFC : Actraiser GT contrat 350 F et Super R-Type : 300 F (vers. fran.). **Stéphane DODU, La Crousille, 36350 Luant. Tél. : 54.36.18.18.**

Vds jx Famicon R-Type + Sim City : 350 F pce. Port compris. Ach. Guide Phan Star 2 tbe : 100 F. **Pascal HOARAU, 5 impasse Auguste Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds jx super Nintendo : WWF, S-Soccer, F. Zéro : 300 F + jx NEC et MS. **Jean-Philippe VIELCAZAL, 24, av. Georges d'Esparbes, 82400 Valence d'Agen. Tél. : 63.39.50.11 ou (16-1) 42.56.21.06.**

Vds contra 3 sur S. NES MS, px : 400 F. **Guangshu LI, 38, rue Rodier, 75009 Paris Cedex 09. Tél. : (16-1) 48.78.23.18.**

Vds Castel Vania 4 sur SFC, px : 400 F, jamais servi tbe ou éch. ctre super Aleste tbe. **Wei-Long TSOU, 8, placette Premanon, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.54.22.33.**

Vds ou éch. Castelvania 4 et Soulblader sur SFC, px : 200 F. **Alexandre CHAMBON, 35, rue de la Quarantaine, 69005 Lyon. Tél. : 78.37.38.80.**

Vds, éch. ach. jx SFC possède Mario Castlevania Contra. **David DEMANGE, 27, rue de Cerdagne, 311, 70500 Rnefeuille. Tél. : 61.86.80.11.**

Vds, éch., ach., jx Famicon. Vds S. Nintendo (FR) + 5 jx (F Zéro, Mario, Foot), px : 2 600 F. **Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds jx Néo-Géo et S. Famicon. **Jean-Claude NALLINO, 1, impasse les Maines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds jx sur SFC Exaust Heat : 400 F. **Benjamin SCHLEIDER, 24, Edouard Herriot, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.24.66.**

Vds S. Nintendo + 2 jx ss gar., px : 1 500 F ou éch. ctre coregrafx + 1 jeu. **Julien CESPEDES, 14, rue du Mas Lion, 66160 Le Boulou. Tél. : (68) 83.47.00.**

Vds SFC : 1 200 — 1 300 F + 1 jeu : 1 500 F, vds jx SFC : Contra, Zeld, A3, Joemac, Smashtv... **SAM, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.**

Vds SFC + 2 man. + adapt. US Street Fighter, px : 165 F, UDS Soulblader : 360 F. **Aymeric DEGALDI, 36, rue de Villacoublay, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.17.05.**

Vds SFC + 5 jx (formation S0 + 2 EL DA3), tbe, px : 3 500 F. **Julien CRESNE, 29, rue de Saint-Germain, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.81.33.**

Vds jx SFC : Arthur Quest : 250 F ; Contra : 350 F ; F.-Zéro : 300 F et Final Fight Guy : 500 F. **Nicolas PUJOL, Av. Jean Moulin, 04160 Chateau-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.**

Vds S. Nintendo neuve + 2 jx : Mario 4, S. Tennis. **Laurent LEGENDRE, 6, place d'ERlon, 51100 Reims. Tél. : 26.40.44.41.**

Vds SFC ss gar. + Man + péritel + jx (SMW), px : 1 900 F. Sans jeu, px : 1 500 F. **Jean-Joseph RUOPOLI, 147, rue Corneille Theunisseun, 59300 Valenciennes-Nord. Tél. : 27.29.29.82.**

Vds SFC + Actraiser + JBKing + SFC Mallette + adapt. Americain, neuf : 1 500 F. **Nicolas SOUTHON, 25, rue d'Evreux, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.67.82.00.**

Vds GG + 4 jx val : 1 800 F, px : 1 000 F ss gara. et coregrafx + 1 jeu val : 1 000 F, px : 600 F. **Stéphane JUBLIN, 92, rue Cornet, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.08.59.**

Vds GG sous garant. + 8 jx, px : 2 000 F à débat. **Sébastien CULERIER, 17, rue Félix Thomas, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.92.11.**

Vds G— G + 5 jx + adapt. sect., px : 1 600 F. **Cédric BERNARDONI, Catalanis, 31450 Baziège. Tél. : 61.27.19.51 (le soir).**

Vds super R-Type, px : 400 F. **Bénédict LEMAIRE, 9, bd les Charrières, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.56.89 (19 h à 20 h).**

Vds GT + 14 jx (SCI, Gunheb, Jackie-Chan) + transfo, tbe, val. : 8 500 F, px : 4 000 F. **Julien BRIFFAZ, 60, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.11.50.**

Vds GG + Sonic + adapt. SMS + Astérix, px : 1 000 F. **Gildas MESLIN, 75, impasse du Capiton, 38190 Bernin. Tél. : 76.08.10.31.**

Vds GG + 2 jx Sonic et Columns, px : 800 F. **Nicolas HIFF, 7, rue Staedel, 67100 Strasbourg Meinau. Tél. : 88.39.58.43.**

Vds console GX 4 000 + 7 jx, val. : 1 700 F, px : 700 F. **Corinne LODE, La Castière, 44640 Rouans (Le Pellerin). Tél. : 40.64.25.50 (av. 21 h).**

Vds GT + transfo + 3 jx, px : 1 500 F à déb. **François TA THANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.**

Vds jx Néo-Géo. **Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds GG + master Gear + Columns + Olympic Gold + Monaco, px : 1 200 F ou ctre 5 jx PC core. **Olivier CHAL, 102, bd Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.24.75.**

Vds GG + 5 jx + adapt. GG + 2 jx NS tbe, px : 1 500 F ou éch. ctre S. Nes + 1 jeu. **Alexandre KALOGEROPOULOS, 346 bis, rue des Pyrénées. 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.99.10.**

Vds sur GG Donald Duck ou éch. ctre autre jx. **Frédéric HALFON, 8, bis rue d'Annan, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.69.02.**

Vds GG + 2 jx + adapt. sect. val. : 1 700 F, px : 950 F ou éch. ctre S Nes + 2 man + 1 jeu. **Yann BARRE, 8, rue des Pohardières, 44520 La Meilleraye de Bretagne. Tél. : 40.55.28.05.**

Vds GG G + jx + adapt. MS ou éch. ctre S. Nes, px : 999 F. ss gar., vds Amiga. **Alexandre SELLEM, 19, av. du Pr. Arnolde Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.**

Vds GG + transfo + master Gear + 9 jx, px : 2 000 F à déb. ou éch S.F. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue Gabriel Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds GG + 4 jx (Mickey, Donald, Shinobi, Columns) + adap. sect., px : 1 200 F. **Arnaud DA COSTA, 54, bis av. de Fontainebleau, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 64.09.95.03.**

Vds Néo-Géo + man. + Magicial Loro + Bageball 8020 + 2 memory card, px : 3 700 F. **Simon HOSSENLOPP, La Bourdonnière, 49140 Corze. Tél. : 41.76.61.45.**

Vds jx MD, GG, ou éch., rech. Néo-Géo ou SFC ou Super NES. **Francis DELTOMBE, 21, av. de Husset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds, Néo-Géo, Nintendo, Nec. Ach. SFC + 1 jeu, px : 1 000 F. Cherc. contacts Néo sur RP. **Gérald JEAN-BART, 26, rue Renon, 94360 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.95.52.**

Vds jx Néo-Géo + vds NEC + 7 jx à 1 700 F. **Roland LACOUTURE, 63, rue Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.62.24.**

Vds Néo-géo + Andro Dunos + King of the Monsters 2 + Mémoire Carte + 2 man, px : 4 500 F. **Romain CLEMENT, 39, les Bois du Cherf, 91450 Etiolles. Tél. : (16-1) 69.89.33.10. (répondeur).**

Vds ou éch. jx NEC Populous R-Type I, Barumba Cadash + jx GB. **Jean-Yves KEROMNES, 2, rue de Provence, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.54.92.**

Vds GT + 5 jx (PCkid I ETZ, DEAD, MOON...) + Transfo : 2 500 F. Vds ou éch. Lemmings sur SFC : 420 F. **Ardeshir ROSS, 20, rue du commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds NEC GT + 4 jx (Shinobi-Jackie-Chan, final Soldier — Rastan Saga II, + transfo II + transfo : 2 400 F. **Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.**

Vds GG neuve sous garant. + Colums + adapt. sect., px : 700 F. **Mikaël LANDAVER, 32, rue Voltaire, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.31.15.**

Vds Néo-Géo carte mémoire + 3 jx Nam 75 Baseball 2020 Last Resort : 3 200 F. **Laurent CARUSO, 42, rue Voltaire, 37110 Chateau-Renault. Tél. : 47.56.87.80.**

Vds GG + 5 jx + adapt. sect. : 1 450 F. + adapt. MS + 2 jx MS : 600 F, px : 2 000 F. **Alexandre SAULET, 7, rue Marcel Pagnol, 68390 Sausheim. Tél. : 89.45.79.01.**

Vds GG + Columns + Castle of illusion + bon état : 500 F. **Jean Marc BLIN, 9, rue du Bois Barat, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 64.02.69.68.**

Vds GG + 2 jx : Shinobi, Columns, px : 650 F. **Fabien LEMAIRE, 11, rue des Lierres, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.45.27 (ap. 18 h 30).**

Vds GG + 8 jx : 1 800 F ou éch. ctre PC engine GT + 1 jeu (PC KID2). **Sébastien BALLARIN, 25, allée Garenne Daulet, 33610 Canejan. Tél. : 56.89.49.03.**

Vds GG + 7 jx (Sonic + Super Monalo GP + Mickey + Rechargeur + Pile 6 Rechargeable : 3 000 F. **Rodolphe TRIBOUILLOIS, 38, av. du Martelet, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.02.65.**

Vds S. coregrafx GG et NES + jx vte sép. poss. **Cyril ABITBOL, 8, rue du Faubourg-Montmartre, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.**

Vds GG + 4 jx Mickey Shinobi ouf Run col. tbe : 1 000 F ou éch. ctre GT + 1 jeu. Vds 3 jx MS de 90 à 150 F. **Nicolas LEGRAND, 46, rue Madame, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.20.64.**

Vds ou éch. jx GG : monaco GP et Pengo 120 F. pce ou ctre Sonic Joe Montana... **Christophe Vernières, 26 av. du Bearn, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.62.06.31.**

GG + Columns + Mickey + Psy + World + Slider + Shinobi + Sacoche + loupe + adapt. + Cordon : 1 500 F. **Frédéric DUDZIK, 32, allée Potier-les-Frenes, 62210 Avion. Tél. : 21.43.17.25.**

Vds GG + 8 jx + MG + 5 jx MS + Baterie : 2 500 F. ou éch. ctre jx MD. **Christian d'Argueyrolles, 25, rue du Docteur Thore, 92390 Sceaux. Tél. : (16-1) 40.91.08.41.**

Vds GG + 2 jx (Columns Ninja Gaiden), + Converter Master Gear : 1 400 F. **Tewfik BENSNOUSSI, 19, rue Pierre Brossolette, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.58.46.**

Vds Néo-Géo + 2 man. + Burning Fight : 3 200 F, ach. SFC ou SNES, vds, ach. jx SNK/MD. **Francis DELTOMBE, 21, av. de Mosset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds NEC GT + 25 jx : 4 500 F. Atari 1040 S + 60 jx : 2 200 F. MD + 3 joy + 8 jx : 2 200 F, jeu GB 100 F. **Rudi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds GG, tbe + 4 jx (Sonic) + adapt. sect. + Master Gear + btes et not. **Mathias CANU, 12, rue Max Leclerc, 76460 St-Valéry-en-Caux. Tél. : 35.97.46.67.**

Vds cartouche Jap. GP Monaco : 2 350 F. **Laurent DELACROIX, 7, rue Jean Macé, bat. T07, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.52.96 (ap. 20 h).**

Vds GX 4000 peu serv. compl. tbe + 2 jx, px : 590 F. **Xavier EPINEAU, 21, rue de la Loire, 49730 Varennes S/Loire. Tél. : 41.51.71.62.**

Vds GX 4000 + 4 jx + 2 man. val. : 2 000 F, px : 800 F. **Michaël MULTEAU, 3, av. des Anciens Combattants d'A.F.N., 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.63.07.**

Vds portable Gamate + pile + jeu + écouteur stéréo, px : 400 F. **Gaspard DIAS, 20, allée des Castors, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.78.73.**

Vds NEC GT (neuve) + sacoche + transfo + 1 jeu, px : 2 000 F (à déb.) ou éch. ctre jx GG SFC... + 500 F. **Stéphane GRARD, 11, rue du Bois de l'église, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.**

Vds Mega-CD (ss gar.), px : 2 300 F, val. : 3 000 F. **Patrice COLLARDEZ, 7, allée des Cèdres, 257000 Mathay. Tél. : 81.35.30.40.**

Vds jx GG (Sonic + Columns) : 400 F ou 200 F pce. **Cyrianne STOJANOVIC, 10, rue René Boyer, 78140 Vélizy Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.03.54.**

Vds K7 Nintendo 190 jx, px : 1 500 F double Player : 340 F NES Four Score : 230 F + K7 GB. **Christophe AUMOITTE, 5, bis Grande rue de Morest, 41350 Saint-Claude-de-Diray. Tél. : 54.20.56.90.**

Vds Néo-Géo + man. + régulateur de courant, px : 2 200 F. **Mickaël Montes, 61, rue Louis-Auguste Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.71.30.**

Vds sur MS : Golden Axe Warrior et sur GG : Monaco GP, Columns, Berlin Wall. **Tony DEVALLIERE, Impasse des Chambons, 36200 Saint-Marcel. Tél. : 54.24.18.53.**

Vds Turbo GT + Bomber Man + Final Soldier val : 2 800 F, px : 1 800 F. (ss gar.). **Cyril LECUYER, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Jonquière St-Vincent. Tél. : 66.74.45.69.**

Vds Néo-Géo + 2 man. + Burning Fight + Last Resort, ss gar., px : 4 500 F. **Philippe BOUCARD, 2, trse de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

Vds GG + 4 jx + Housse + Pack Battery + adapt. sect., val. : 2 830 F, px : 1 981 F. **Ivan HAGUENAUER, 5, impasse de la gare, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.09.19.**

Vds Robot + Pist. + 1 jeu, px : 300 F. Cher. J GG : 100 F maxi. Vds jx NES : 250 F. **Cyril GARAC, 42, rue Pietra Scritta, 06500 Menton. Tél. : 93.57.06.22.**

Vds jx GB NES US et PC Engine, px : 100 F maxi. Cher. jx SFC US (Zelda...). **Pejvan AHMAD-BEIGUI, 2, Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.65.18.**

Vds Néo-Géo + 2 man. Mutation-Nation ! **Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.**

Vds GG + Col + adapt. MS + Dragon + DDuck, px : 1 150 F ou éch. ctre A500 + man + jx + si poss. souris. **Eddy CHALIOT, Rue Raguet Lepine Bat. 03, 94290 Villeneuve-le-Roi.**

Vds consoles portables (GG, Lynx, PC Engine GT) + jx, transfo, etc. (pas cher). **Christophe URBAIN, 12, rue de La Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03 (ap. 20 h).**

Vds GT + adapt. + 5 jx (PCKID 2 + FM Tennis + Populous + R-Type + Tiger), px : 1 700 F. **Marc CARDLE, 3, rue du Luxembourg, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.02.12.**

Vds GG + 4 jx : Columns Mickey, Sonic, Donald, adapt. sect., px : 1 400 F. **Julien BERDAH, 8, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.21.19.**

Ach. GG + jx : 700 F maxi, tbe. Vds NES + jx + man. : 600 F. Tbe. **Grégory GENRIES, 9, allée Georges Bizet, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.41.73.**

Vds GG + 4 jx (Sonic, Ninja Gaiden, Columns, Super GP) + batterie Pack, px : 1 900 F à déb. **Samuel HALLAIRE, Le Cheverrière, 85600 Boufféré. Tél. : 51.46.31.32.**

petites annonces

Vds GG + sacoche + 2 jx Sonic et Columns + Alim + Master Gear, ss gar. px : 1 300 F. **Eurielle DE LOS REYES, 442, rue des Mercières, 69140 Rillieux. Tél. : 72.01.77.73.**

Vds GG + 3 jx + prise sect., px : 1 100 F. Aca Stregt Fighter, 2 500 F maxi. **Olivier SAUTER, 68, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.64.45.**

Vds Hard Drivin', Blue Lightn Ing, Blockout (Lynk) + Donald Duek'Lug, Ninja Gaiden (G. Gear). **Christophe CLAUSTRES, 1, rue des Etangs, 35330 Maure-de-Bretagne. Tél. : 99.34.94.36.**

Vds GG + 6 jx (Sonic, Olymp. Donald) + G Master + Transfo : tbe. Val : 2 700 F, px : 1 450 F, ou éch. MD. **Eric CHEVALIER, 34, bis rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.67.97.26.**

Vds Mags de 10 à 20 F. Joystick Joypad Tilt C + Gen 4... **Thierry LAVERSIN, 61, rue de Quiery, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.73.61.49.**

Vds CPC 6128 Coul., px : 1 000 F. Vds 85 jx, px : 1 550 F. **Hugo GHERABI, 12, rue de l'Ancienne Mairie, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.71.81 (17 h).**

Vds CPC 6128 coul. + 200 jx + joys. (val. : 10 000 F), px : 2 200 F. **Christophe CROISIS, 56, rue Christophe Colomb, 41000 Blois. Tél. : 54.43.41.59.**

Vds CPC 6128 + 210 jx + joy, tbe, px : 4 500 F. à déb. **Romain BEKHAI, Ti Plouz Loc Maria, 29690 Berri. Tél. : 98.99.97.06.**

Vds CPC 464 coul. + Imprim. DMP 3160 tbe + Joys. + nbx jx. **Joëlle HERVE, 40, rue des Desjobert, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.45.01.**

Vds CPC 6128 coul. neuf, px : 2 500 F + joys + jx + livre ou éch. ctre clavier A500. **Salim IKBALL, 12, rue des Mystères de Paris, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.39.69.**

Vds collection de livre console + et joypad. **Mickaël GABLE. Tél. : 84.22.89.20.**

Vds Atari 2600 + 6 jx (Dble dragon, et commando) tbe, px : 600 F. **Sylvie DODEMAN, 59, rue du Port, 89210 Brienon-sur-Armançon. Tél. : 86.43.05.13.**

Vds lot de 130 jx, px : 800 F pour CPC 464 coul. **Jonathan MINOTTI, 16, rue d'Altrincham, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.53.68.**

Vds GG + adapt. sect. + Sonic + mickey + Donald + Shinobi, px : 1 300 F. **Grégory BRICE, 10, route de la Gare, 69480 Anse. Tél. : 74.67.21.52.**

Vds A500 + ss gar. + jx orig., px : 2 600 F. peu servi. **Jean MACDONADO, 4, rue H. Berlioz, Bât. 1., appt. 18, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.67.95.**

Vds jx sur toutes consoles GB Néo-Géo, Nec MD, etc...). **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (HR ou W.E).**

Vds lot de 50 mags de jx vidéo (joystick, player one, consoles + tilt), px : 500 F. **Adrien POGGETTI, 29 av. des Colverts, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.66.72.**

Vds Atari 520 Ste tbe, 30 jx + bte + livre Basic ss gar., px : 4 500 F. **Hubert HAUTEFEUILLE, 1, rue Poulédier, 29200 Brest. Tél. : 98.49.04.54.**

Vds CPC 6128 + 130 jx + logs, mon. coul. + joy etc..., px : 1 400 F, ou éch. crtre SFC + 1 jeu. **Michaël HAMANE, 16 Orée de Marly, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.56.73.**

Vds Or St tbe (boîtes, not.) Toki, Méga Twins, Moktar : 100 F p Pang, Tortues, Rodland : 50 F p. **Sophie GIRARD, 19, rue de la Salle, La Chabossière, 44220 Couëron, Tél. : 40.86.06.93.**

Vds CPC 6128 + impr. + pist. + 50 jx + 2 joys. etc... px : 2 500 F. **Christian MALHERBE, La Dentelaire, 84160 Cadenet. Tél. : 90.68.37.43.**

Vds CPC 464 coul. + 17 jx + 1 livre programmation. **Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulini-Enfert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.**

Vds Atari 2600 + 8 jx (Mario, Pacman), px : 600 F ou + 1 jeu : 200 F. **Cédric RETAILLEAU, 7, rue Barbecane, 85600 Montaigu, Vendée. Tél. : 51.46.40.24.**

Vds CPC 464 Télé mono + man + 90 jx, Robocop double détente double dragon : 1 500 F. **Sébastien CHARPENTIER, 150, av. du Cap Roux-la-Bastide d'Agay. 83700 Var. Tél. : 94.82.08.46.**

Vds Atari Ste + 60 jx + souris + joys + boitier, px : 3 200 F. **Joffrey DI-GENNARO, 17, av. Paul Vaillant Couturier, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.61.89.**

Vds Amstrad GX 4000 complète + 6 jx, px : 1 200 F. **Francis LELOUP, 10, rue du Général Leclerc, Essey la Côte, 54830 Gerbeviller.**

Vds Commodore PC 20, écran coul. + souris + Pr Works, neuf, px : 7 000 F à déb., man MD : 100 F. **Heinrick BACCONNAIS, 14, lotissements des Olivettes, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.24.32.**

Vds CPC 6128 Tbe + man + 200 jx + livre, px : 1 300 F. **David DEPREZ, 8, impasse du Sapin Rouge, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.15.15.**

Vds Player one n° 3 a n° 20 + joys et micro new, px : 10 F pce + port. **Alain PERRAULT, 7, avenue du Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds 6 jx Nes par lot 3 K7 : DD2, SMB 2 et 3 : 490 F et robocop, Probo, Duck Tales idem. **Nicolas MOREL-CARRICHON. Tél. : 73.89.29.75.**

Vds CPC 6128 coul., 250 jx, GX4000 + 3 jx, 50 revues, divers cordon, px : 2 750 F. **Jérôme MARTIN, 3, résidence les Champs de l'Ormeau, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.58.21.**

Vds PC Tandy 1000 HX + Monit. + 5 souris + manuel, px : 3 500 F. **Frey ARNAUD, 3, rue de l'Église, 67390 Mackeheim Bas-Rhin. Tél. : 88.92.70.94.**

Vds Turbo GT + adapt. sect. + 9 jx Bonk I et II, Tomna, Ninja Spirit, Panza), + convecteur Jap., px : 2 500 F. **Jean-Marie TANTOT, 11, rue de 8 mai 1945, 03270 St-Yorre. Tél. : 70.59.24.69.**

Vds Atari 2600 + 9 jx tbe : 500 F ou éch. ctre 4 jx GB. **Emmanuel RAFFIN, 3, allée des Boutons d'Or, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.08.99.**

Vds CPC 664 coul. + 47 jx + 2 joys + clavier + livre, px : 1 650 F. **Dimitri FARIZY, 14, rue de la Vallée du Lys, 31600 Muret. Tél. : 61.56.43.07.**

Vds 520ST + 40 jx + 2 man. + souris, px : 1 300 F. **Dorothée AUROUX, Chemin de Rigoumel, Villa les Acanthes, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.08.64.**

Vds Atari : 2 600 F + 6 jx + 2 man. Val. : 1 200 F, px : 700 F. **Laurent BUSCH, Impasse des Barbier, 84380 Mazan. Tél. : 90.69.81.66.**

Vds CPC 464 + 2 man. + 60 jx + monit. CTM 644 ; px : 1 500 F. **Arnaud LABBE, 2, allée de la Meuse, 62360 Isques. Tél. : 21.92.46.55.**

Vds Atari 1040 Ste + jx : 3 299 F, vds Nec + 3 jx : 1 100 F, ach. jx SFC. **Stéphane BOURSIER, 83-87, rue de la Porte de Triveaux, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.30.09.52.**

Vds Atari : 2600 + 7 jx, tbe, px : 400 F. **Rachel ONFROY, 17, impasse des Blés, 14840 Cuverville. Tél. : 31.72.23.10.**

Vds Atari 2600 + 8 jx, px : 800 F. **Jean-Christophe LELONG, 16, rue Cler, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.64.12.**

Vds CPC 464, coul. 80 jx (Bruce Lee etc...) + Housse + Ralonges, px : 2 800 F. **José CANTARINHA, 5, rue de Nanterre, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.75.67.**

Vds CPC 464 + 3 jx (Strider, Chase HQ, tortues), px : 850 F. **Stéphane PARRA, 35, av. Georges Brassens, 33440 Ambarès et Pagrave. Tél. : 56.38.91.37.**

Vds monit. coul. 50 Hz, px : 500 F. Vds sur MCD Silky Lip et Heavy Nova, px : 300 F pce. **Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.**

Vds ELH, ach. jx MD GG SFC. Cher. adhérents. **ADRIEN. Tél. : 79.83.11.30.**

Vds CPC 6128 + man. + 105 jx + prise péritel + bte, px : 3 000 F à déb. ou éch. ctre ST. **Romain BRICOUT, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.09.79.**

Vds 500 + ext. 512 Ko + souris + 2 joys + péritel, px : 2 500 F. **Gaël BRASSART, 8, bis rue d'Athies, 62223 Feuchy. Tél. : 21.55.81.69.**

Vds CPC 6128 + 50 jx (D7), px : 1 000 F. **Arnaud BOUZINAC, 6, rue de la Vuloy, 69290 St-Genis-les-Ollières. Tél. : 78.44.85.22.**

Vds CPC 464 mono + 50 jx + K7 démo + livre bon état, px : 500 F. **Gabriel PAES, 21, rue du Capitaine Hervouet, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.90.38.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner + radio rével + mble + 2 joys + 45 jx bon état. **Céline PELLETIER, 5, rue de Wailly, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.37.70.**

Vds Atari ST + 30 jx + 3 man. + souris + imprim. + câble téléchar. **Joris FABRIZZI, 4, rue Aristide de Briand, 54400 Longwy. Tél. : 82.25.81.27.**

Vds CPC 6128 coul. + jx, px : 750 F. **Frédéri MICHEL, 12 bd Filloi, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.10.59.**

Vds Atari XE (+ 10 jx + pist. + 2 joy etc...), px : 990 F. **Stéphane MURE, 214, av. Paul Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.05.38.**

Vds chaîne midi laser Aiwa tbe ; px : 4 000 F à déb. (val. : 6 000 F). **Laurence ou Julien LAGRENEE, 79, rue Daspres, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.46.80.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 10 jx (Mario, DDragon, Pachan, Poleposirion, Soccer, Cemtipe etc...), px : 700 F. **David ACHARD, 33, av. Georges Brossems, 33440 Ambarès. Tél. : 56.38.91.06.**

Vds Atari 2600 + man. + 7 jx (Tennis, Commando,...), px : 400 F. **Bertrand DUIGOU, 16, rue de Kerbiniou, 29380 Bannalec. Tél. : 98.39.57.66.**

Vds Supervision + 2 jx ss gar. + écouteur, tbe, px : 500 F. **Xavier SAU, 4, impasse des Charpennes, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.57.18.**

Vds Amstrad + 4 jx (Burnin-Ruber, Batman, etc...), tbe. Ech. jx GB ctre autres jx. **Rémy GUYON, 9, rue Jean Moulin, lotissement moulin Brûlé, 89240 Escamps. Tél. : 86.41.24.02.**

Vds pour CPC 6128, tortues : 100 F. **Jérôme GUY, 28, route de la Forge, 01810 Bellignat. Tél. : 74.77.94.69.**

Vds ou éch. 6128 DK + 250 jx + 2 copieur joys, px : 2 200 F + ach. jx MD + VDS MS ss p px : 400 F. **Cédric DELRUE, 64, rue Robelin, Hemmes, 62730 Marck. Tél. : 21.82.52.79.**

Vds Atari 520 STE + 2 joy + souris + jx + bte trac ball, px : 2 000 F. **Guillaume CUPILLARD, Mas du Lagax Le Bouloud, 38410 Uria Tél. : 76.89.72.58.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 100 jx + ad TV + mble val : 4 990 F, px : 2 000 F. **Matth BOIDIN, 27, allée du Coulombier, 59115 Le Tél. : 20.83.69.83.**

Vds Atari S20 STE + 10 jx + 4 man. ss gar., 1 800 F. **Smaïl GHEZAL, 10, rue Kirovak, 92220 Bagneaux. Tél. : (16-1) 40.84.01.16.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 50 jx + 2 m px : 1 290 F. **Yann BENICHOU, 20, rue Ma 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.46.64.**

Vds écran coul. CPC 6128, px : 700 F, vds jx : 2 pce, tbe. **Christophe BESSON, 13, rue du Gouraud, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.81.14.**

Vds CPC 464 + lect. D7 + jx, px : 2 000 **Anne-Sophie GIRARDIN, 90, rue de Lille, 62 Carvin. Tél. : 21.74.66.20.**

Vds jx Nes Top Gun 2 : 330 F, vds atari 2600 + man. + 5 jx : 750 F. **Jérémy ZEMMOUR, 1 rue Germain Baujard Massœuvre, 18400 Florent-sur-Cher. Tél. : 48.55.63.78.**

Vds Nes + 5 jx + Nes Advan + CPC 6128 + j pist. + joy ; px : 4 000 F (val. : 9 250 F). **DUXIN, 177, av. de la République, 94800 cennes. Tél. : (16-1) 46.78.68.55.**

Vds CPC 6128 coul. + 80 jx + 1 joy + disco + tuner TV. Tbe, px : 3 700 F, val. : 5 600 **Jean-Philippe BLANCHARD, 37, av. de Soli 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.51.90.**

Vds CPC 6128, coul. + imp + 70 jx + log util. livres + DSK vierges etc..., px : 2 500 F. **Claude REGNIER, 6, rue Paul Eluard, Pt 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.02.**

Vds CPC 6128 + 1 man. + 10 jx ss gar., tbe, p 2 100 F. **Stéphano HEAP, 20, rue Ambro Croizat, 13230 Port-Saint-Lou Tél. : 42.86.22.16.**

Vds CPC 6128 sans écran + 32 jx sans joys, p 1 000 F. **Olivier NORSE, 231, rue Pierre Doize Marguerite, bât. D2, 13010 Marsei Tél. : 91.74.08.95.**

Vds Thomson MOS + 17 K7 + 2 man., p 1 200 F. à déb. **Stéphane PICKAERT, 152, av. Maire Catteau, 59118 Wambrechies Tél. : 20.78.75.84.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jx (OP. WO R-TYPE), px : 800 F. **Mathias HUCHER, 10, St-Anne de Baraban, 69003 Ly Tél. : 72.34.83.63.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. **Consoles + n° 14**

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Gameboy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Vds Atari 1040 STF + jx + 2 joys + souris, px : 2 500 F. Tbe. **Ermel SAUVETRE, 11, rue des Rosiers, 78480 Verneuil-sur-Seine (Yvelines). Tél. : (16-1) 39.71.11.47.**

Vds CPC 6128 + jx + joys + dks, px : 2 000 F. (val. : 8 000 F) ou éch. ctre Néo-Géo, jx. Vds Nes + 5 jx + 2 joys, px : 1 400 F. **Cyril ALLEGRE, 16, rue Louis Antoine de Bougainville, 78180 Montigny le Bretonneaux. Tél. : (16-1) 30.64.46.10.**

Vds (500 F) orgue Yamaha ou éch ctre Néo-Géo, + 2 jx + GG + 1 jeu. **Ferhat SIOUAL, 3, rue Jean Baptiste Lulli, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.96.38.**

Vds, ach., éch. jx sur PC Engine, sur cartes. Ach. jx sur Nec, Magic, Gr. **Club Nec News, 5, av. Birmingam, 69004 Lyon. Tél. : 78.47.78.20.**

Vds GG + adap. sect. + 4 jx, px : 1 500 F. ou éch. ctre SFC + 2 jx. **Philippe CHAMPENOIS, 21, rue Branly, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.41.98 (après 19 h).**

Vds loupe éclairante GB 160 F, S-Mario : 120 F. **Alexis CARINI, 5, place Charles des Vergnes, 45270 Bellegarde. Tél. : 38.90.10.48 (ap. midi).**

ACHATS

Ach. Neo-Geo + 2 jx (Fatal Fury) + 2 man. : 2 500 F à 3 500 F maximum. **Franck GOMES, 41, rue de la Libération, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.65.70.**

Ach. GG + jx. Px : 200 F maxi. **Alex SUCHET, 12, av. des Remorets, 03600 Commentry. Tél. : 70.64.60.15.**

Ach. sur Nes Mario 3 tbe 180 F maxim. **Françoise PICOLET, Maison Forestière, 89630 Quarre. Tél. : 86.32.27.69.**

Ach. Super Nintendo. **Stéphane BOUIN, 90, rue de la Balme, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.52.40.**

Ach. Jacky Chan sur Nes : 200 F et Probotector : 120 F. **Nicolas PIETRI, 3, chemin des Pietons, 30900 Nimes. Tél. : 66.62.24.28.**

Ach. sur GB : Joe and Mac, Cavenan Ninja + Blades of Steel. Le tt : 200 F. **Yann ROUCHIER, La Plaine Cumelle, 69560 Saint Cyr sur Rhône. Tél. : 74.31.71.59.**

Ach. Console Vidéopac Philips ou équivalent Radiola. Faire offre. **Thierry BOURNAILLIE, 12, square Alain Fournier, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.01.16.**

Ach. sur PC Engine Super Volley Ball et Neuropia II. **Christophe CESSAC, 120, rue Michelet, 37000 Tours.**

Ach. jx sur SFC jap ou USA. Ech. jx. Vds F-Zero, Actraiser, Ghoul's. **RAPHAEL. Tél. : 53.94.47.02.**

Ach. MD + 2 jx (Sonic, Warsong, ou Mickey 1, Street of Rage) + 2 man. : 900 F. **Tyron TIETZ, 13, allée de la Carelle, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.**

Ach. jx MD tbe + man. **Tony FABRE, 5, square Paul Claudel, 92390 Villeneuve la Garenne. Tél. : (16-1) 47.94.75.95.**

Ach. Street Fighter II sur Super Famicom pour 100 F. **Robert PALAS, 36, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.**

Ach. Shadow of the beast, Tengai, Makyo II, Future Box Conan, Ghouls'n Gosts, Ramma. **Yannick BOUEDO, La Ville Oger Mohon, 56490 Morbillan. Tél. : 97.74.46.00. Après 20 h.**

Ach. jx sur MD SFC GG de 100 à 350 F. **Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.23.59.**

Ach. SFC bon état 2 ou 3 jx : 1 000 F. **Jean Philippe AMAR, rés. les Moisserons, bt H, La Volte, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.26.72.**

Ach. jx Super Nintendo, Super Nes ou SFC. **Jean-Philippe LEPAGE, 32, rte du Parc, 28320 Armenonville. Tél. : 37.31.56.45.**

Ach. jx GB. World Cup, R. Type, Dble Dragon. Px maxi : 120 F. **Rodolphe FINET, 26, rue Louis Ganne, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.76.10.**

Ach. K7 Nes Dble Dragon II, px 250 F maxi. Cher. Dble Dragon 3 : 300 F. **Emile ANDRESY, 18, rue du Beau-Toquat, 10000 Troyes.**

Ach. Neo-Geo : 1 900 F. Jx Neo-Geo : 1 000 F. Vds MD + 1 jeu. **David GARIBALDI, Allée du 9 Mai 1945, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.50.73.**

Ach. MD + 4 jx Core + 5 jx MS + 10 jx. : 1 000 F. Neo-Geo + 1 jeu : 1 600 F. Ach. jx SFC 300 F maxi. **Christophe POLIGNE, Couvé Plover, 22490 Pleslin.**

Ach. sur Nes SMB 2 à 100 F. DDragon 3 : 150 à 200 F. **Mathieu GONTIER, 6, rue du Perche, 72300 Sable. Tél. : 43.95.18.89.**

Ach. Coregrafx + 1 jeu : 600 F ou éch. SMS + 5 jx + 2 man. + pist. ctre Coregrafx + PC Kid II. **Mathieu ESTIENNE, 6, rue d'Epinay, 95270 Belloy-en-France. Tél. : (16-1) 30.35.76.13.**

Ach. GB bon état : 450 F. Ach. jx GB 100 à 150 F. **Damien PEAUGER. Tél. : 50.77.54.81.**

Ach. S.Nintendo ou Famicom : 800 F + 1 jeu (SF Soccer ou F.Zéro ou Tennis). **Nicolas GHIERIEB, 139, rue Roger Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.16.74.**

Ach. super Famicom ou super Nintendo + jx : 750 F. **Lionel FRICU, 6, square Jean Goujon, 94500 Champigny/Marne. Tél. : (16-1) 48.80.08.23.**

Ach. Lackers Vs Celtics sur MD : 300 F maxi. Vds Shinobi : 220 F. Alex Kidd : 180 F. **Alexandre SOYER, 6, rue Charles Gounod, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.49.22.40.**

Ach. MD + 4 jx et Core + 4 jx : 1 000 F. Vds PC Engine Duo + 1 CD : 3 000 F. Ach. Neo + 1 jeu : 1 600 F. **Christophe Poligné, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin.**

Ach. SFC + 1 jeu + man : 1 300 F ou éch. ctre MD jap. + 7 jx + 2 man. **Vichet TAN, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.**

Ach. G.Gear + Sonic ou Mickey + adapt. sect. si poss. : 700 F à 800 F. ou ctre jx MD (3 ou 4). **Benoît JOUAN, 28, rue de la Gare, 22170 Chateaulin. Tél. : 96.74.24.90.**

Ach. Atari 520 STE + jx + souris : 1 000 F. **Raphaël MASI, 5, rue Marcelin Albert, 34370 Creissan. Tél. : 67.93.83.59.**

Ach. Ballon Kid moins de 150 F. **Romain FRANZETTI, 25 ? rue Paul Manivet, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.46.89.**

Ach. Neo-Geo + 2 man. + jx tbe : 2 000 à 3 000 F. **Eric DAHDEVIRENIAN, 26, rue Charpentier, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.73.15.**

Ach. jx MD de 150 F à 200 F. **Brigitte DUCROCQ, 80 bis, rte de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.**

Ach. jx SGX Granzort : 350 F maxi. **Mathieu DENIS, 47, rue du Verger, 72650 Saint-Saturnin. Tél. : 43.25.31.95.**

Ach. Rushing Beat, Final Fight bas px. Vds MD à 600 F. + Sonic. **Laurent HERITIER, 253, chemin des Hauts du Thou, 11600 Villemoustaussou. Tél. : 68.47.03.42.**

Ach. jx Populous sur MD px raisonnable. **Alexandre GEORGIN, La Petite Bruyère, 37340 Ambillou. Tél. : 47.52.41.59.**

Ach. SFC + 1 man. : 500 F. Cher. S.A.I. TMHT IV, Joe and Mac, Contra Ranma à 150 F pce. **Nicolas PICAT, Barreau, 33240 Saint-Laurent d'Arce. Tél. : 57.43.57.34.**

Ach. MD + man. + jx : 1 000 F maxi. **Antoine GRUNER, 19, rue de Lorraine, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.63.26.77.**

Ach. GB + 6 jx (si poss.) Mario, Bugs Bunny II. + Loupe : 900 F. **Florence PETITJEAN, 9, rue de Bellot, 77320 Ferté Gaucher.**

Ach. jx Neo-Geo : 500 FF. Ech. Jordan Vs Bird et Altered Beast sur MD. Vds jx GB. M.K. **Laurent HOOP, Rozenweg 10, 1731 Zellik. Belgique. Tél. : 00.02.466.96.42.**

Ach. jx super Nintendo : 2 000 F. Vds jx MD super League et Hard Drivin : 200 F. **Jean-Benoît CLEMENT, 20, impasse Haute de la Marrière, 44300 Nantes. Tél. : 40.74.06.47.**

Ach. Atari 520 STE + souris + jx : 1 000 F. **Raphaël MASI, 5, rue Marcelin Albert, 34370 Creissan. Tél. : 67.93.83.59.**

Ach. Undead Line sur MD. Vds Tortues 4 et Contra 4 sur SFC. **PIERRE. Tél. : (16-1) 46.30.67.30.**

Ach. jx GG (Mickey, Sonic, Olympic Gold...) : 100 F. **Valérie ROSELLO, La Saladelle Bt H.28, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.45.70.**

Ach. lect. D7 pour C64. Ech. jx C64. **Christophe REY, Allée des Serins, le Petit Defend, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.97.66.**

Ach. Thunder Force 3 : 200 F. Gayares : 150 F. **Jean-Paul VIEIRA, 2, av. Violain, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.06.47.**

Ach. Neo-Geo tbe + Fatal Fury ou autre : 3 000 F maxi. Vds Nec tbe + 6 jx : 1 290 F. **Axel HUBSCH, 12, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.24.27.**

Ach. cartouche SFC et Super Nintendo px : 300 à 450 F. **Cédric CLAUDEPIERRE, Le Gué aux Loups, 41120 Ouchamps. Tél. : 54.44.04.98.**

Ach. Super Aleste 400 F. Dragonball 2 : 350 F. **Jérémy LINQUE, 41, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.20.24.**

Ach. PC Engine GT + 1 jeu + adapt. sect. bon état. : 1 500 F. **Smaël BOUDIA, 14, rue des Vignes Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.44.47.**

Ach. GB : 400 F maxi. **Julie BUTON, 58, rue Briguade Alsace-Lorraine, 67150 Gerstheim. Tél. : 88.98.35.88.**

Ach. Duck Tales (GB) : 150 F maxi. **Adélaïde MERCIER, 6, rue de la Maisonnette du Bois, 17290 Le Thou. Tél. : 46.35.76.03.**

Ach. Super Nintendo + SMB 4 + Super Formation Soccer tbe + bte + notice : 900 F maxi. **Mathieu CRUCIANI, 26, rue Raymond Queneau, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.66.33.**

Ach. jx MD. Gynoug, Mercs, Darius 2, Rolling T2, Ea Hockey, Undeadline. Px : 150 à 200 F. **David BERNARDO, Bât. I1 Lugirem, 2, rue Raoul Follereau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.24.38.**

Ach. SMS II : 200 F maxi. **Christiane GAUDET, 22, rue Roland Garros, rés. Flaubert. Saint-Quentin. Tél. : 23.62.65.56. ap. 20 h.**

Ach. GG + 1 ou 2 jx (Sonic, Mickey, Donald) pour 700 F. Adapt. sect. **Maria MOSCONI, 4, rue Jean Rostand, 70200 Lure. Tél. : 84.62.90.75.**

Ach. Console SNK Neo-Geo complète sans jeu. : 2 500 F. **Jean-Christophe LAURENT, 49, Grande Rue Meslières, 25310 Herimoncourt. Tél. : 81.30.83.93.**

Ach. util. PR CPC 6128, 1 copieur, 1 éditeur de sect. en tbe px à déb. **Olivier FREDJ-GERAT, 125, rue de Senlis, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.37.37.**

Ach. jx Neo-Geo : 400 F. Ou console Neo-Geo + 2 man. : 2 000 F. **Philippe PUNG, 10, allée du Docteur Dupuytrein, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.85.66.71.**

Ach. jx super Famicom : Zelda 3 : 400 F. Super Adv. Island : 300 F. Prince Persia : 350 F. **Stéphana ALBERICCI, 102, rue du Rouet, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.87.58.**

Ach. Super Nes avec ou sans jx px à déb. Vds Nes + 4 jx : 600 F poss. Vte sép. **Kevin SIBOUN, 1, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.66.61.**

Ach. GB ou Super Nintendo si poss. avec jx. **Nicolas SWIERCZEK, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.75.17.41.**

Ach. jx sur MD : 150 F maxi. Jx MS : 100 F. **Mohamed GUENINECHE, 12, rue P. Picasso, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.76.95.**

Ach. jx MD : 150 à 200 F. Jx S. Nintendo. Vds GB + SML + LB : 650 F. Vds jx GG : 150 F. Jx Nes : 150 à 200 F. A déb. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Nôtre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. MD et GG : 400 à 500 F. Ach. jx MD et GG. Faire offre. **Tél. : (16-1) 43.48.26.68.**

Ach. MD franç. + 2 man. + 1 jeu : 800 ou 900 F. **Gérald DELANDE, Les Terrasses, Axe 12, appt. 107, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.20.01.**

Ach. bte en carton pour Super Mario 4 sur Famicom : 50 F. **Patrice PERROT, La Murailllette, bat.D, av. Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.**

Ach. Neo-Geo + 2 man. + 3 ou 4 jx : 3 000 F ou éch. ctre A500 + 200 disks + XEI-Pro. **Cédric CUVELIER, 8, RN 45, Le Rosebois, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.**

Ach. GB + access. env. : 400 F. **Samuel FERON, 6, rue du Valadry, 76133 Epouville. Tél. : 35.30.42.83.**

Ach. Super Mario Land sur GB : 100 à 150 F + emb. + not. **Nicolas MAUCLERT, 5, rés. La Chaumière, 77390 Verneuil l'Etang. Tél. : (16-1) 64.06.35.32.**

Ach. GG + 1 jeu + adapt. MS/GG : 800 F. **Guillaume MATHELIER, 7, rue Henri Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46.**

Ach. jx super Nintendo franç. : Castelvania 4, WWF, Zelda 3, Street Fighter 2. Px : 200 F maxi. **Thomas LEGRENZI, Les Minerais, 61470 Heugon. Tél. : 33.36.96.40.**

Ach. jx Super Nintendo, Super Ghouls'Ghosts, Zelda 3. **Louis MICHAUX, 19, place Lisfranc , 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.13.17.**

Ach. jx Golden Axe P5. Px : 100 à 150 F. **Alexandre DREAN, 5, impasse Blaise Pascal, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.27.86.**

Ach. Parasol Stars, Aero-Blaster sur PC Engine ou éch. **Olivier BUISSON, 8, rue de Paris, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.43.05.**

Ach. GT + 1 jeu + transfo (si poss.) : 1 000 à 1 500 F. **Renaud CLAIRAND, 51, rue de Preneau, 85240 Saint-Hilaire-des-Loges. Tél. : 51.52.18.13.**

Ach. jx Neo-Geo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rech. contacts rég. Marseille. **Stéphane IRLES, 29, clos la Cadière, av. J. Prévert, 13730 St-Victoret. Tél. : 42.79.10.94.**

Ach. Zelda 3 sur S.Nes USA : 300 F. Vds Bubble Bobble sur Nes : 190 F. Tetris GB : 100 F. **Paul-Philippe GORDO, 30, rue Fortuné, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.37.05.**

Ach. GB + jx : 450 F. **Maxime BUTON, 58, rue Briguade Alsace Lorraine, 67150 Gerstheim. Tél. : 88.98.35.88.**

Ach. Kicle, World Cup, Bubble : 250 F ou éch. ctre Simpsons ou Chevalier du Zodiac. **Kevin SIBOUN, 1, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.66.61.**

Ach. jx : 100 F. Aventures/Rôles : 300 F. Action Replay : 200 F. MD/MS : 50 F. **Sang NOU, 11/6, rue Brève, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.35.14.**

Ach. Super Nintendo + 1 ou 2 jx moins de 1 000 F. Vds 2 joys : 800 F. **Aymeric GUILBERT, 2, allée de Waudringhem, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.31.72.75.**

Ach. Zelda 3 : 400 F. **Jérôme VILLAIN. Tél. : 21.23.36.82.**

Ach. Lynx 2 tbe + 1 jeu : 300 à 450 F. **Sajio LATIF SHEIKH, 215, HLM Frandre, 27130 Verneuilles-sous-Avre. Tél. : 32.32.09.17. après 18 h 30.**

Ach. ou éch. jx Super Nintendo. Cher. contact sur Amiga. Vds jx. **Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, Bat. G1, av. Jean-Paul Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

ÉCHANGES

Ech. 20 STE + nbx jx + Joy. + souris ctre SFC + 4 jx ou MD + 9 jx ou GT Turbo + 2 jx. **Wilfried BINI, 47, Bd du 8 Mai 1945, 06730 St-André-de-Nice. Tél. : 93.54.48.66.**

Ech. jx GB : Castelvania ou R-type ctre Tiny toons ou Batman II ou Ninja gaiden. **Matthieu PLESSIER, 1, route de Douilly, 80400 Sancourt. Tél. : 23.36.48.18.**

Ech. jx MD : Quackshot, Desert strike ctre Thunder force 3, Lakers ou les 2 ctre PC engine. **Benoît LANCELOT, 30, rue division Leclerc, 53200 Chateau-Gontier. Tél. : 43.07.29.93.**

Ech. sur Game boy : Gargoyles quest ctre : Ducktales, Willow ou Adventures in the magic kingdom. **David CHOQUEREAU, 110 bis, Contour d'Aval, 59430 Fort-Mardyck. Tél. : 28.27.44.58.**

Ech. Séga MS + pist. + 2 man. + 5 jx ctre Super NES avec ou ss jx. **Vianney CLERBOUT, 349, rue de la Planque, 59310 Auchy-léz-Orchies. Tél. : 20.61.81.46, ap. 18 h.**

Ech. MD fr. + adapt. + 2 joy. (1 pro 2) + 4 jx ctre SFC + joy. et 1 jeu. **Hoa HUYNH, 6, rue Turgot, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.82.54.**

Ech. SFC + 7 jx ctre Néo-géo + 1 ou 2 jx. Vds jx MD et SMS. **Hugo BIERGE, 16 bis, quai Jean-Baptiste Clément, 94140. Tél. : (16-1) 43.68.56.09.**

Ech. Alien storm sur MD ctre jx de rôles ou d'aventure (Immortal, Phant., ST. 3). **Fabien BEZAGU, 65, rue de Cisse, 26170 Neuville-de-Poitou. Tél. : 49.51.35.99.**

Ech. GB + 3 jx, câble et piles ctre GG + 2 jx ou Lynx + 2 jx. **Franck TACHIN PONS, 3, rue du Jeux de l'Arc, 21130 Auxonne. Tél. : 80.37.39.11.**

Ech. nbrx jx NEC & MD. Vds GB + 4 jx, px : 850 F. Ach. jx Sup. nintendo. Ech. MD + 16+ jx ctre Néo-géo + 6 jx. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.69.91.**

Ech. NES + 2 K7 Tic et Tac et Burai fighter, Lynx ctre GB ou GG. **Christophe ROUSSET, 33, rue des Vergers, 17139 Les Brandes-Dompierre-s/M. Tél. : 46.67.53.04.**

Ech. jx : Castle, Sonic, Super hang on ctre autres jx (TF3, Desert strike). **Nicolas TATE, chemin de Margaillan, lieu dit "Mas des Matines", 13200 Arles. Tél. : 90.49.97.73.**

Ech. MD + 3 jx (Donald, Mickey, Street of rage) ctre Famicom + 1 jeu. **Alexis SLAWNY, 139, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.64.75, ap. 18 h 30.**

Ech. SM Bros 3 et Simpsons ctre Snake revenge ou Corvette ZR1 chal. **Jérome GABORIT, 47, av. Pablo Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 40.97.01.78, ap. 20 h 30.**

Ech. Super R-type sur Super nintendo ctre Super tennis ou contact pour prêt. **Gilles KLYSZ, Le Coteau, Bt L7, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.12.07.**

Ech. MS ctre MD jx MS : Asrérix, Moonwalker, Spiderman, Mickey, Goldena,... **Bertrand REGARD, Serjane, 72650 La Milesse. Tél. : 43.25.38.36.**

Vds NES + 6 jx, px : 1 200 F, ou éch. ctre Super famicom + 1 jeu. **Sébastien THIERRY, 20, av. Caderas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.51.72.**

Ech. sur MD Jap. Wonderboy 5 ctre Desert strike (Jap. ou Franç.). **Nicolas MONOT, 11, rue Rooset, 51100 Reims. Tél. : 26.87.60.25.**

Ech. GG + 6 jx (Sonic,...) + Master gear (ss gar.) ctre Turbo GT + jx. **Pierre BUREAU, Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Rech. jx MSX-1 Thomson T08, souris MO/TO, C 64/128 et micro 8 bits only. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix/Guiers.**

Ech. jx GG et GB Sonic ctre Monster World III ou Fantasy Start. Cher. P. of persia. **Fabien GREGOIRE, 7, rue Monorel, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.62.08.**

Ech. Xénophobe et Bill and Tedds ctre Pac land. **Xavier JOUVENOT, 29, rue Balzac, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.18.64.**

Super nintendo : éch., vds, ach. jx. Possede F-zéro et Super tennis. **Serge JEREZ, 4, rue Le Santonnier, 13310 St-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.26.87.**

Ech. jx sur toutes consoles. **Christophe, Tél. : 96.85.32.43.**

Ech. sur MD Mystic defender ctre Gynoug ou ctre jeu GG ; ou vds, px : 180 F. **Anthony FOLLIOT, 49, impasse des Cormorans, 50000 St-Lo. Tél. : 33.57.78.08.**

Ech. jx : Steff of rage ou Moonwalker ctre jx de sport. **Erich MOLLER, 3 bis, rue du Touarte, 77165 St-Soupplets. Tél. : (16-1) 60.01.49.06.**

Ech. CPC 464 mono. coss. + 11 jx + 1 joys. ctre GB + 4 ou 5 jx, tbe. **Maxime BOLZINGER, lieu dit Colon, 46090 Trespoux-Rassiel. Tél. : 65.35.63.13.**

Ech. Super nintendo ctre SFC (Jap.) + Zelda 3 ou autre jx SFC. **Jérémy FORNI, 37, rue du Tilleul, 90150 Fontaine. Tél. : 84.23.80.52.**

Ech. Battle squadroom, Sonic, St. of rage, Thunder force 3 ctre Road rach kid, Cameleon, Quacshot. **Nicolas GINCOURT, 2, impasse Gambetta, 84000 Avignon. Tél. : 90.27.01.23.**

Ech. NES + Joy. + 5 jx ctre 8 jx Lynx : War birds, Ninja, Rampart, etc,...Ech. sép. poss. **Mickaël-Idriss BLATT, 26, ch. Joseph Aiguier, Bat. 1-2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.37.93.**

Ech. jx sur NES (Soccer) ctre 1 soltice ou autre,...tbe. **Sébastien PONCE, 58, rue d'Ham, 62190 Lillers. Tél. : 21.54.34.46.**

Ech. sur GB Megaman ctre R-type. **Slim ARFAOUI, 84, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.58.14.**

Ech. MD franç. + adapt. MS + Robocop MD + Astérix MS ctre Super nintendo. **Pierre ESTAY, hameau des Bruyères, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.57.17.92.**

Ech. GG + 3 jx (Sonic, Wond, Columns) + adapt. voiture ctre GB + 5 jx ou vds, px : 900 F. **Julien POISSON, 12, Bd d'Andilly, bat. B, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.50.33.**

Ech. Centurion, Fight masters, Spiderman, Toe & Earl, Italie, 90688 Sub., Dick Tracy, Harball. **Vincent BAUDRY, 21, rue de Boyenval, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.30.43.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES + N° 13

PIERRE NOEL, 10, rue Victor-Hugo, 69270 Fontaines-sur-Saône
ANTHONY BERNS, 12, rue du Geai, 31240 L'Union
AMELIA ATAOUI, 26, rue des Larris, 92190 Meudon

petites annonces

Ech. MD + 3 jx ctre Coregrafx + (si possible Parodius et F1 circus) 3 jx. **Rabih GEGEILE, 7, square Villaret de Joyeuse, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.06.55.**

Ech. MD + 7 jx + 2 Pad, tbe ctre Néo-géo + 2 jx + 1 Pad ou vds MD, px : 2 500 F. **Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.**

Ech. Shadow dancer sur SMS ctre World cup sur NES. **Jean-François COHEN, Surbaix, 38118 Hieres-sur-Amby. Tél. : 74.83.86.51.**

Ech. sur Famicom Castlevania, Contra, Wrestlemania. **Jean-François JOSNIN, 101 bis, rue du Lac Passay, 44118 Nantes. Tél. : 40.04.30.33.**

Ech. sur Super famicom, Super soccer ctre Sim city ou Castlevania IV. **Maxime PACE, 13, rue du Général Lacharrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.36.25.**

Ech.,vds, ach. jx SFC. **Alexandre VIEUX, 7, rue du Trident, 34970 Lattes. Tél. : 67.64.75.75.**

Ech. MD + 2 man. + 8 jx, Streets of rage, etc ctre Néo-géo + 3 jx (Soccerbrawl, Fat. fury, M. Nation) **Jérome ESVAN, 43, rue de la Ferme de Richemont, 33850 Léognan. Tél. : 56.64.09.09.**

Ech. Amstrad GX 4000 + 3 jx ctre GB + 2 jx ou GG + 1 jeu ou vds, px : 600 F. **Emmanuel DEGIVE, 48, rue de Neufchatel, 51100 Reims. Tél. : 26.87.31.39.**

Ech. Sonic ctre Rolling thunder 2 ou Two crude dudes ou A-Dragoon Fraç. MD. **Romain MAZZARESE, 8, rue Camille Pissaro, La Rouge Grange, 76570 Pavilly. Tél. : 35.92.10.95.**

Super nintendo + Nintendo de lux + 7 jx ctre A 500 + 2 Joys. **Karim MASDOUA, 86, Bd National, 92000 Nanterre.**

Ech. : Wonderboy 5 ou Steel empire ctre Thunder force 3 ou Robocop. **Victor KELLAL, La Chenevière, 71940 St-Boil ; Tél. : 85.44.03.99, ap. 17 h 30.**

MD + 3 jx ctre GG + 5 jx mini. ou éch. Mickey, Sonic, Quack thunder 3 ou Sofr ou Desert strike. **Romain BARAT, Les Buzinière Geneston, 44140 Montbert. Tél. : 40.26.78.30.**

Ech. MD + 2 man. + 18 K7 ctre Néo-géo + 1 ou 2 jx ou vds, px : 4 000 F (val. : 7 000 F). **Christophe CAFFIER, 112, av. Aristide Briand, 94430 Chennières. Tél. : (16-1) 45.93.03.29.**

Ech. MD Franç. + 4 jx (Quackshot, Robocop, Street of rage, etc,...) + adapt. ctre Super famicom + 1 ou 2 jx. **Thierry VERNAGALLO, 11, av. Henry Musso, Bell-Vista Bt 3B, 06100 Nice. Tél. : 92.09.05.77, ap. 17 h.**

Ech. Mickey ctre Alien storm ou Thunder force 3 ou Ghoulsn ghost ou vds, px : 300 F. **Noël HEU, 3, rue St-Exupéry, n° 25, 71100 Chalon-sur-Saone. Tél. : 85.43.42.60.**

Jx MD Granada Phelios, Arrow flash ctre Toki populous, Thunder force 3, Shadow. **Max CHEUNG, 9, rue Gal Larminat, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 40.14.62.10, H.B.**

Ech. NES + 13 jx ctre Néo-géo + 1 jeu (Magician lord, si possible). **Yohann FIRMIN, 14, rue Paul Pamard, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.89.12.**

Ech. sur MS Shinobi ctre 1 jeu : Wonder boy 3 ou Fantasy-zone 1 et 2 ou Ghouls-ghost. **Florent VASSOGNE, rue du Collège, 17170 Courçon. Tél. : 46.01.73.27**

Ech. MD Jap. + PRO 1 + Arcade powerstick + 17 jx ctre Néo-géo + jx ou vds, px : 5 000 F. **Barbara RICHARD, 5, rue Victor Hugo, 57570 Mondorff.**

Ech. SGX + 4 jx (FMT, Formation soccer, F1TB, Cyber Core) ctre MD Franç. + 2, 3 ou 4 jx + 2 man. **Christophe LOMBARD, 40, place des Géants, 38100 Grenoble. Tél. : 76.22.29.81.**

Ech. Nintendo + 8 jx (Duck tals, Double dragon 2, etc,...) ctre MD + 2 ou 3 jx. **Julien FORNARI, 40, rue du Bourg, 71880 Chatenoy-le-Royal. Tél. : 85.87.73.03.**

Vds 300 F ou éch. jx MD POSS : Fightimaster, Golden axe 2, T.F.3, Mercs, Robocop, Street of rage. **Gill SHAKIL, 38, av. Général Leclerc, 38950 St-Martin-le-Vinoux. Tél. : 76.56.90.55.**

Ech. sur MD Sonic, Mickey, F 22, Fantasia R Shinobi, EA Hockey, etc. **Pierre BAZIUK, 3, Bd de la Liberté, 18000 Bourges. Tél. : 48.67.03.16.**

Vds Turtles et Duck tales, px : 200 F à 250 F ou éch. **Sébastien VASSEUR, 23, av. de la Liberté, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.**

Metal gear, TMTH ctre SMB 3, Mission impossible, Snake, Revenge, sur St-Chamond. **Laurent GAGO, 16, rue Wilson, 42400 Loire.**

Turbo NEC DT + 4 jx ctre Néo-géo ou Super famicom + jx ou vds, px : 2 500 F. **Huynh HUY HUNG QUOC, 10, rue Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.39.38.**

Ech. A 500 + 30 jx + man. (ss gar.) ctre SFC (Jap.) + 1 jeu mini. ou vds, px : 3 000 F, à déb. **Pierre WILLAEYS, 65, rue des Fermettes, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.57.86.48.**

Ech. MD + Mickey + St. of rage + Strider ctre Turbo GT + 1 jeu ou 2 (MD + 2 man. dont Powers). **Julien HANANEL, 142, Bd Gallieni, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 40.85.01.52.**

Ech. jx SFC : Final fight, Lemmings, Actraiser, Mario 4,... **Pierre-Jean BRESCIANI, Villa A Teppa, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.**

Ech. ou vds Quackshot, Mercs, Jordan US bird,...Rech. ou ach. A. Dragoons, Speed ball 2, PS III, Wonderboy. **Nicolas CAMUZEAUX, 1 bis, rue Victor Hugo, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.49.98.**

Ech. PC engine + jx ctre MD ou GG ou vds, px : 890 F, à déb., ou éch. ctre 2 ou 3 jx SFC. **David DEMANGE, 27, rue de Cerdagne, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.80.11.**

Ach., vds, éch. jx Super famicom (Castlevania, etc...). **Fernando MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les-Clayes-S/s-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Ech. MD + 17 jx ctre Néo-géo + jeu de combat (Fatal fury) **François AQUILINA, 16, rue de l'Herbette, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.38.51.07.**

Rech. contact pour éch. sur Super nintendo sur Paris et rég. **Jean-Michel MOUSTIN, 7, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.52.93.**

Ech. Sonic et Ghouls'n ghosts sur MD ctre jx de course automobile. **Franck BOCHU ; 173, rue de Metz, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.36.30.**

Ech. NES 7 jx, ss gar. + 50 F (Mario 3, Simpsons), ctre Super famicom + 2 jx. **Hakim EL MOUSSAOUI, 57, rue St-Blaise, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.44.92, ap. 17 h.**

Ech. jx sur MD et NEC (rech. formation Soccer, Final match tennis, etc). **Yohann BOUTIN, 1, rue Pierre et Marie Curie, 79200 Tallud-le-Bois-Vert. Tél. : 49.64.59.05.**

Ech. jx GG Wonder boy, Dragon crystal ctre Mickey ou Joe Montana footbal. **Lionel LEMAITRE, 34, rue Lain, 59241 Masnières. Tél. : 27.37.56.85.**

Ech. MD + 11 jx (Sonic, Mickey, Street of R., WB V, PS II et III, Eahockey,...) ctre Néo-géo + 5 jx. **Bruno MARVIER, 21, rue Paul Doumer, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.95.86.70.**

Ech. sur MD Franç. : Mercs ou Street of rage ou Migh. resistance, ctre EA Hockey ou JM 92 (Fr.). **Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 La Salvetat St-Gilles. Tél. : 61.07.49.82.**

Ech. jx PC 5 1/4, 3 1/2 ctre jx sur Super NES version Pal., Poss. of Persia,... **James STUART, 19, rue Fourcroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 44.40.25.12.**

Ech. GB, tbe + 3 jx mini. ctre Lynx + 1 ou 2 jx + transfo. + Com lynx. **François-Emmanuel BENOIT, 550, rue Charles Ragmey, 39000 Lons-le-Shunier. Tél. : 84.24.10.07.**

Ech. MD + 5 jx (Sonic, Hell fiere, Fantasia,...) + 3 man. ctre SFC, Lynx, Néo-géo ou autre. **Frédéric MARY, 3, place Pierre Bonard, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.01.68.**

Ech. jx GG. **Michael COLEMAN, 16, rue Bouches de Perthes, résidence les Remparts, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.22.56.**

MD + 5 jx + 2 joys. (tbe) ctre Néo-géo + 1 jeu + joy pad ou vds MD + 2 jx + 2 joy., px : 1 000 F. **Jean-François GUERRINI, 303, Bd des Hirondelles, 83150 Bandol. Tél. : 94.29.88.88.**

Ech. NES + 5 jx + 2 man. ctre Super famicom + jx + 2 man. ou vds, px : 1 800 F à déb. **Adrien GUILVARD, 35, rue du Progrès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.84.03.**

Ech. Vigilante sur NEC ctre Final match tennis ou autre éch. jx MD et SMS. **William BREYER, 26, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.44.69.**

Ech. jx NES, MS et GB. **Cyril TERRIERE, 59, av. du Général de Gaulle, 59380 Berques. Tél. : 28.68.13.11.**

Ech. MD + 2 jx ctre NEC Turbo GT + 1 jeu. **Garry RICHARD, 33, rue des Colombes, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.32.96.**

Ech. Core Puiss.5 + 3 jx (Ninja Spirit, Hit Ice, Dragon Spirit) ctre MD + 2 j. **Grégory GAY, 42, rue du Pré-D'Elle, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.09.02.**

Ech.Quackshot ctre Aliens Storm sur MD. **Adrien GEORGE, 6, villa Vergés, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.44.62.81.**

Ech. ou vds jx 100 à 200 F (Bank panik, Transbot ou Vigilante) ctre Hockey ou Baseball ou autre. **Sébastien URDIALES, 15/21, rue V. Renelle, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.02.96.**

Ech. Coregraf + 8 jx ctre MD + 5 jx. **Sylvain PODWINSKI, Chateau de Passy, 89510 Veron. Tél. : 86.87.11.76. Ap. 19 h.**

Ech. 7 jx MD + G.Gear + 7 jx + adapt. sect. ctre Neo-Geo + 2 jx. **Pierre WITZ, 9, rue de l'Ill, 67230 Huttenheim. Tél. : 88.74.49.57.**

Ech. jx MD FR Streets of Rage, Midnight R. F22 ctre Pit Fighter, Mystic Klax, jx US ou FR. **Christophe GHAUI, 72, bd Eugène Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 41.66.34.27.**

Ech. jx MD Quackshot, Fantasia, Thunder, F.3, Sonic. Cher. ou ach. F.22, Shining and Darkness. **Serge DUMEIGE, 1, hameau de Cavalas, 30380 St-Christophe-les-Ales. Tél. : 66.30.46.25.**

Ech. MD neuve + 4 jx (Mickey, Strider, Sonic...) ctre Neo-Geo + 1 jeu (Robo Army). **Nicolas TATE, chemin de Martaillan, 13200 Arles. Tél. : 90.49.97.73.**

Ech. California games et Robo Squash sur Lynx ctre autres jx Lynx (golf si poss.) **Fabrice MAYAUD, 2, allée des Fougères, 60290 Cauffry. Tél. : 44.73.70.92.**

Ech. Sonic ou Quackshot ctre James Pond 2 ou Wonderboy in Monster World. **Fabien GRENIER, 40, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.85.39.**

Vds ou éch. jx MD et MS Moonwalker, JPK Boxing. MD. Indiana Jones, Hang On, Golden Axe, Alex K.3, 4. **Patrice VEREECQUE, 160, route Nationale, 62231 Blèriot Plage. Tél. : 21.96.62.71.**

Ech. ou vds Starflight (MD), Joe et Mac (SFC). **Rémy HURAUX, haut-Bourg, BP21, 88170 Chatenois. Tél. : 29.94.53.02.**

Ech. jx SMS, After Burner ou Sonic ou Alex Kid, ctre Wonderboy 3. **Julien IMBERT, 17, rue Louison Bobet, Les Amaryllis, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.43.80.**

Ech. jx Super Nintendo (poss. F.-Zéro) ctre Super soccer ou Super Tennis. **Benjamin JACQUOT, 5, chemin du Paradis, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 60.19.22.35.**

Ech. S.Nintendo + 2 man. + péri. + Super Mario : 500 F ctre Super Nes + 2 man. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne Marcel, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.45.84.**

Vds Spiderman sur MD : 250 F ou Ech. ctre Mercs ou Rolling Thunder 2. **Bruno LEONARDI, Launeuville au Bois, 52230 Poissons. Tél. : 25.94.58.62.**

Ech. jx MD : Immortal, J. Pond 2, Batman, etc). Cher. Centurio, Warsong, etc... **François BES, 5, rue du Pt-St-Jean, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.75.40.**

Ech. Nes + 6 jx ctre MD ou vds : 900 F. **Tél. : 53.08.09.77.**

Ech. jx Famicom. Rech. Soulblader. Poss. S.R. Type, Zelda 3, Sim City. **Pascal HOARAV, 5, impasse Auguste Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Ech., vds, ach. jx sur MD (cher. : Wonder Boy V). **Pascal FOURNIER, 8, chemin Becard, 33140 Villenave d'Ornon. Tél. : 56.87.83.21.**

Ech. sur Sega MS Strider ctre Wonderboy 3. **Sébastien HEBBEN, 744, chemin de la Cassine, 73200 Alberville. Tél. : 79.32.31.94.**

Ech., vds, ach. jx sur Super Famicom. Cher. Battle Toads. **Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Ech. MD + 6 jx ctre Neo-Geo (+ argent au besoin) ou ctre SFC + jx. Vds Nes + 7 jx : 950 F à déb. **Robin THUREL, 40, bd d'Argenson, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.59.12.**

Ech. MD jap. + 2 man. + 7 jx (Sonic, Street of Rage...) tbe ctre Neo-Geo, tbe. **Emmanuel, 6, rue de St Simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06.**

Ech. sur MD, Quackshot ctre Phantasy Star ou ctre jx Superfamicom. **Guillaume VARANDA, 50 bis, rue du Colonel Fabien, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.68.79.22.**

Ech. Probotector ctre autre jeu. **Sylvain MARIOT, 36, chemin du Chancelier, 69131 Ecully cedex. Tél. : 78.33.29.15.**

Ech. MDJ + 3 jx + 2 man. ctre SFC. **Jérôme JOYEN, 5, résidence du chemin Notre Dame, 93150 Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.98.84. (Ap. 18 h).**

Ech. jx MD : Musha, Shadow Dancer ctre Road Rash, Thunder Force 3. **Sanjiv SOOTEEHAL, 8, cité Dupont, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 49.23.04.20.**

Ech. K7 MD, rech. PS II, Sword of Vermillon. **Pierre LOUBIGNIAC, chemin d'Haris Mendia, 64122 Urrugne. Tél. : 59.54.33.10.**

Ech. jx sur Famicom : Final F, Gradius, Uliraman, Zelda 3, Formula, F.Zero, ctre Neo-Geo. **Jean-Daniel HOUARD, 34270 Lieu dit Le Rey, Valflaunes. Tél. : 67.55.36.85.**

Ech. Nec + 3 jx ctre MD + jx ou Lynx 2 + 2 jx + 200 F. Ach. jx S. Nintendo. Cher. contrat Amiga. **Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Ech. MD + 5 jx (Alien St. Donald) + 2 joy ctre Coregraf + 2 joy + 8 ou 9 jx ou vds : 1 700 F. **Roland SYLVESTRE, 3, impasse Guy de Maupassant, 69630 Corbaj. Tél. : 72.50.79.55.**

Ech. jx GG. Sonic, Mickey Columns, Woodypod, Waga Land, Psichyk World. **Arnaud ACCES, 123, rue Jules Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.40.71.54.**

Ech. ou vds jx Gameboy : Nascar ctre Mickey's Dangerous Chase. **Marie-Andrée DOUFFIAGUES, 38, rue des Croissants, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.52.78.**

Ech. 8 jx nec : Formation Soccer, PC Kid 2, etc. Cher. Neutopia 1, 2, etc. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue St-Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Ech. Gameboy + 3 jx (Blades of Steel) ctre GG + adapt. sect. + 3 jx (Sonic, Mickey, Out Run). **Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

Ech. 4 jx GB (DD, Robocop, Tetris, Turtles) ctre (Simpsons, Mickey 2, R. Rabit, DD2). **Guillaume CABOUAT, 36, rue Tour Constance, 34530 Montagnac. Tél. : 67.24.06.67.**

Ech. Gameboy + 3 jx (Double Dragon 1, Tetris, Revenge of the Castors) + Light boy ctre GG. **Jérémy LAURENT, 71, av. de Pissicart l'Impérial, 06100 Nice. Tél. : 93.97.60.32.**

Ech. sur MD jap. Populous, Strider Ghouls'n Ghost. Cher. T. Force 3, Mercs... **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingetorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.34.**

Ech. sur SFC (jap) Castelvania 4 ctre Zelda 3 et Actraiser ctre Pilotwin ou autre. **Gwenael GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.39 ou 58.47.71.39.**

Ech. jx Nes Gremlins 2, SMB 2, Megaman 2, Duck Tales ctre Simpsons, SMB 3, Tic et Tac ou vds 320 F. **Stéphane GAY, 134, rue de Margueret, 69250 Montanay. Tél. : 78.98.22.59.**

Ech. sur MD Revenche Shinobi, ctre Golden Axe 2. Rech. jx à 2. **Yann TAMBELLINI, 9, av. Marc Sangnier, 69300 Calvire et Cuire. Tél. : 78.08.39.32.**

Ech. Gameboy + 11 jx + sacoche + adapt. ctre GG. **Julien THERY, 18, rue Antoine Watteau, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.27.39.**

Cher. Dragonball Z sur SFC ctre Zelda ou SF soccer ou autres.. **Nicolas TEXCIER. Tél. : 44.57.69.61.**

Ech. Nes + 10 jx + Nes Advantage ctre SFC + 2 jx + 1 man. **Johann DECOFOUR, 10, quai de la Marne, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.84.27.**

Ech. ou vds Nes + 11 jx + 3 man. (QS2). B. état ctre MD + 5 jx. Val. : 2 500 F. **Jean-Philippe BATAILLON, 1, bd A. de Fraissinette, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.16.06.**

Ech. Nec + 4 jx + 2 man. + Lynx + 5 jx + transfo. Val. : 3 750 F ctre Neo-Geo + 1 jeu + 2 man. **Romain PONS, 535, rue de Broys, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.26.82.**

Ech. jx Super Nintendo. Poss. Mario 4, F.Zero, Tennis. Vds jx Nes. **Robert PALAS, 36, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.**

Ech. Moonwalker ctre James Bond 1 ou Fantasia ou Batman ou Street Fighter 1 ou 2 ou Immortales. **Romain DENIZOT, Sous-la-Roche, La Chapelle Montclart, 04140 Seynelles-Alpes. Tél. : 92.35.30.27.**

Ech. SMS + 1 joy + 1 pad + 8 jx + GB + écout. + Gamelink + 3 jx ctre MD + Sonic + 2 man. **Julien RICHARD, 119, rue de la Concorde, 94700 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 48.99.69.66.**

Ech. jx MD Quackshot ou Sonic ctre Wonderboy 5 ou Robocod. **Fabien GRENIER, 40, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.85.39.**

Ech. Gameboy + 4 jx + câble. Val. : 1 470 F ctre MD Franç. + 1 jeu. **Jérôme COVINI, rés. del'Olmo, route d'Alata, 20000 Ajaccio, Corse. Tél. : 95.20.12.29.**

Ech., vds Pin's 316. Px : 4 740 F ou éch. ctre Neo-Geo plus 2 ou 3 jx + 2 man. **Bertrand ROUX, 128, rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.20.21. Ap. 18 h et W.E.**

Ech. K7 Nes : Probotector, Robocop, etc... **Nic GUILBERT, Résidence Donat, 13100 Aix en vence. Tél. : 42.23.98.11.**

Ech. sur Super Nintendo franç. et sur Lyn **Philippe REMIENS, 305, rue de la Forêt De 57600 Forbach. Tél. : 87.87.45.90.**

Ech. Quackshot, Super League, Moonwalker, key, ctre F.22, Speedball 2, Marvel Land, **Sébastien MORELLE, 29, rue des Ruffins, 9 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.**

Ech. Moonwalker (M.S) ctre Stider ou Ghos Ghost ou Donald ou Super Kick Off. **Sami LAUME, 17, allée du Colonel Riv 94260 Fresnes.**

Ech. gameboy + 7 jx ctre gamegear + **Jean-Marc WEIL, 9, rue Camille Flamma 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.09.06.27.**

Cher. Contact Gamegear. **Marie LORBACH, rue St-Pierre, 91810 Vert-le-Grand. Tél. : (16 64.56.03.42.**

Ech. Actraiser sur SFC ctre F.Zero ou au **Arnaud VAN POUCKE, 69, rue Calmette, 37 Saint-Cyr-sur-Loire.**

Ech. Nes (92) + 7 jx, Tic et Tac, Rad Gravity man. ctre SFC + 2 man. + 2 ou 3 jx. Fou **KHEROUAA, 24, rue Paul Langevin, 93 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.88.17. (Ap. 18 h).**

Ech. ou vds 3 jx Nes ctre GB + 3 jx ou 2 jx M poss. Baxou.B, Duck Tales, Solomon Key. Oliv **MINAKIAN, 120, parcdes Amandiers, 13170 Gavotte Les pennes Mirabeau. Tél. 91.51.84.94.**

Ech. MD + 5 jx + Lynk + 5 jx + Nec + jx ctre et 8 ou 10 jx ou Neo-Geo ou SFC + jx. Thom **Tél. : 56.59.11.64. (Ap. 18 h).**

Vds, éch. MS + 22 jx + 2 man. ctre MD + 5 (Sonic, Quackshot, James Pond 2,...). Jea **Christophe BOSSU, 7, rue Louis Blanc, 941 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.06.84.**

Ech. Nes + jx Excithing out., Ninja ctre Gboy écout. + Mario Land + Tetris ou autre. **Benjam MAINTENANT, rés. St-Pierre, Chemin de Ga bondy, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.48.29.13.**

Ech. MD + 4 jx (Sonic, Micket...) ctre Neo-Geo 1 jeu (Robo.Army si poss.). **Nicolas TATE, Chem de Margaillan, 13200 Arles. Tél. : 90.49.97.7**

Ech. MD + 13 jx ctre Neo-Geo + jx ou Supe famicom + jx. **Antony VESQUE, 12-14, bd d Sports, 14800 Deauville. Tél. : 31.81.04.55.**

Ech. MD + 6 jx ctre Super Nes + 2 jx ou vd 2 000 F. **Christophe DAUPHIN, 50, bd Charle de Gaulle, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. 47.49.15.56.**

Ech. Ghouls'n Ghost sur SMS ctre Phantasy St ou Y's ou Populous ou Gold Axe Warrio **Alexandre TACONNAT, 30, rue des Peuplier 18220 Les Aix d'Angillon. Tél. : 48.64.47.08.**

Ech. MD jap + 2 pads + 4 jx + Nec + 2 jx ctre Neo-Geo + 2 man. ou 2 jx ou ctre Famicom jap + 4jx. **Stéphane HUMBERT, rés. St-Jean, rue S Jean, 57160 Moulins-les-Metz. Tél. 87.60.10.99.**

Ech. MD + 520 STF + nbx jx (Mickey...) ctre Neo-Geo ou SFC + jx en tbe. **Thomas LECLERC 45, av. Essarts, 95800 Cergy St-Christophe Tél. : (16-1) 34.32.10.23.**

Ech. Nes + 2 man. + Nes Advantage + Zappe + 30 jx. Val. : 13 000 F. Ctre Neo-Geo + jx + man. **Sébastien GUILLET, 1, av. du Bois,9270 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.06.57.**

Ech. sur Nes Chip'n Dale ctre MB4 ou vds : 400 F. **Romain SOUFFLET, Le Marais du Mesnil, 0221 Rozet st-Albin. Tél. : 23.71.01.37.**

Ech. Supergraf + XE1 pro + 7 jx (1941, Wonderboy 2, Radio Lepus...) ctre PCGT + 2 jx. **Nicolas PATOUNAS, 38, rue Lebel, 50580 Portbail. Tél. : 33.04.93.23.**

Ech. MD + Sonic, Donald, Mickey, Alt. Beast, Street of Rage, ctre A500 Plus. **Alain BEITZ, 30, rue Augustin Fresnel, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.08.22.**

Ech, vds, ach. jx MD. Vds ou éch. GG + 3 jx : 1 250 F. Vds jx Master System : 150 F. **Rude GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Ech. Gameboy + 5 jx ctre Plenginegt sans jx ou Mario 1, 2, 3, Zelda 1, 2 ctre GT. **Guillaume LENISTOUR, 123, rue St Jacques, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.85.12.**

Ech. SMGP, Twin Hawlk, Revenge of Shinobi, ctre Populous ou Castel of Illusion (MD). **David BITTON, 11, bd Pierre Loti, 33120 Arcachon. Tél. : 56.54.80.65.**

Ech. Afterburner, Mickey, Castle of Illusion ctre Shadow Dancer. **Pierre-Antoine CLAUDEL, 10, rue Henri Dunan, 81100 Castres. Tél. : 63.72.06.72.**

Ech. Simpson ctre World Cup, Maniac Mansion ou Adam Family. **David CROISEAU, 80,rue Catteau, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.37.38.60.**

Ech. Strider ctre Gynoug. **Christophe RANNOU. Tél. : 93.89.40.72.**

Ech. jx MD franç. : Sonic, Quack, A.S Torm., S. Dancer, ctre Robocod, Gynoug, Toki, Ea Hockey ou vds. **Jean-Baptiste LE TALLEC, quartier Les Praux, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.59.06.83.**

Ech. sur MS Global Defense et World Grand Prix. Cher. Club MS sur Nice. **Terence CHOTARD, 24, rue Trachel, 06000 Nice. Tél. : 93.62.64.56.**

Ech. MS + 3 jx Gynoug, Mickey, Altered Beast ctre Famicom + 2 jx. **Aurélien GERHAUDY, 27, Grand Rue, 57560 Voyer. Tél. : 87.03.72.93.**

Ech. GG + transfo + 11 jx + master Gear ctre s. Nintendo. **Arnaud ACCES, 123, rue Jules Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.40.71.54.**

Ech. vds jx MS (Mickey, SMGP). Cher. Desert, Marble. Vds Synthé Yamaha + Super Buggy Red Arrow. **Matthieu MIEGEVILLE, 2, rue des Sources, 31520 Ramonville-Saint-Agne. Tél. : 61.73.40.87.**

Ech. coregrafx neuve + 3 jx + 200 F ctre S.Famicom + 1 jeu. **Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.**

Ech. Nes Dble Dragon 2 + Punch Out ctre GB + 1 jeu. **Stephane PHILIPPS, 166, av. Pierre Mendes France, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.86.77.**

Ech. SMS 2 ctre GB ou vds 370 F. **Amir BERRAL, 150, av. Jean-Jaurès, 93500 Pantin.**

Ech. Quackshot ctre GB + tetris et Hellfire ctre Mistic, Monaco ou Fantasia. **Mohamed RABHI, 14, av. de Zelzate, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.75.06.**

Ech. SMS II + 2 jx (Populous et Alex Kidd) ctre GB + 2 jx. **Dimitri MORIN, 2, av. Maréchal Joffre, 11001 Carcassonne. Tél. : 68.25.25.00.**

Ech. jx SFC poss. Rama 1/2, Adams F., Super Barmation Soccer, ctre GG + jx. **Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, 44240. Tél. : 40.77.96.70.**

Ech. Mario 2, Zelda 2, Battle of Olympus, Dragon Ball, ctre Tic et Tac ou Punch Out. **Stéphane LEMAIRE, 32, impasse Achille Bureau, 51100 Reims. Tél. : 26.85.07.62.**

Ech MS + 10 jx ctre S. Nintendo + 4 jx. **Fateh BELLAHCENE, Cité Font Vert, BP. 342, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.66.15.**

Ech. TMNT (tbe) + Nes Max ctre Lolo, Jackie Chan, Gremelins 2, rescue Ranger, tetris. **Loïc LE GALL, 29840 Lanildut. Tél. : 98.04.40.59.**

Ech. Nes + 4 jx + 2 man. + zapper ctre SFC + 1 jeu + 2 man. **David LAMAZOU, Roquiague, 64130 Mauleon Soule. Tél. : 59.28.18.99.**

Ech. cre grafx + Pc Kid 2 + Paranoïa sur Nec et Sonic + Donald 2 + 2 jx ctre S. Nes. **Frédéric MROZINSKI, 696, rte de la Libération, 77630 Arbonne. Tél. : (16-1) 60.60.60.39.**

Ech. vds GB + sup. Mario + Dragon L'air + Light (Bte ss gar.) ctre jx Mega : TF3, Boad Rash. **Frédéric HUBERT CHOUTEAU, 128, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.12.23.**

Ech. MD + 6 jx (Robocop, Mercs) + Nec + 8 jx (Final Match) ctre Neo-Geo + 4 jx. **Boris PUCCI, 10, rue Pasteur, 83250 La Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.53.18.**

Ech, vds Dickt, Shangon, D. 4081, Decap'A., Quack Sh., Shining, Chr. Elemental, Robocod, El Viento. **Michaël ALARY, 5, rue de Franche Comté, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.64.73.**

Ech. jx MD (Twin Cobra, Eswat, Herzog, Wonderboy 3, Phelios, Toki, etc...) 15 jx. **Antony DUBOIS, 4, rue Alphonse Provost, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.86.76.**

Ech jx coregrafx (PC Kid 2, Dead Moon) ctre (S.L.N. Goblin, Magical chase, FM Tennis...) **Mathias FOURNIER, 8, av. Parmentier, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.63.29.76.**

Ech. Super R.Type ctre S.Tennis sur S.Nintendo. **Frédéric MASKRI, 34, villa Fond Dencauvi, 34150 Gignac. Tél. : 67.57.56.68.**

Ech. Amstr. 6128 + écran coul. + adapt. TV + 100 jx ctre A.500 + jx. **Pierre-Louis NAHON, 18, Est Domaine du Petit Beauregard, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.04.72.**

Ech. jx MD. 2 ctre 1. Cher. Robocod, TF3, Tetris of Race, Rld.Cha. R., etc... **Laurent PACHECO, 21, av. Pierre Semard, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.60.88.08.**

Ech. Paper Boy et Robocod ctre Simpsons et Simons Club. **Vincent BENECHE, 68, av. Sainte-Marie, 94160 St-Mande. Tél. : (16-1) 43.28.60.73.**

Ech. Lynx + adapt. sect. + 3 jx ctre GB + 6 jx ou vds : 1 000 F. **Philippe PERRIN, 41, rue Pierre Brunire, 69300 Caluire. Tél. : 78.27.78.00.**

Ech. sur Nes solstice ctre Zelda II. **André VANHOVE, 38, rte de Cassel, 59285 Arneke. Tél. : 28.42.34.64.**

Ech. SGX + 4 jx ctre GG. + jx ou ctre Lynx II + jx ou vds : 1 000 F. **Patrick MORENO, 39, rue Georges Bizot, 44300 Nantes.**

Ech. MD + 3 jx (Mickey, Sonic, Moonwalker) ctre GG + 4 jx. **Aurélie FLOC'H, 22, rue de Villeneuve, 41800 Montoire-sur-le-Loir. Tél. : 54.85.28.45.**

Ech. MD + 2 man. + 4 jx (Battle S....) ctre Tur.GT + 35 jx ou Game. G + 7 jx ou 1 650 F. et GB + 3 jx : 650 F. **Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.64.**

Ech. SMS 2 + man. + 4 jx ctre MD + 2 man. + 1 jeu. **Djamel LAOUAMI, HLM, Beau Site, rue de la Fontaine Grogeat, 63190 Lezoux. Tél. : 73.73.01.96.**

Ech. voiture RC 4x4 Yokomo YZ comp. 1/10 + radio + pce ctre MD + jx. **Philippe BALUSSEAU, 16, rue Lamartine, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.90.36.**

Ech ou vds S.Famicom + 6 jx ctre Neo-Geo + jx. **Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.**

Ech. 50e Mac Snes US ctre Contra, Goemon. Vds 450 F. Vds MD jap. + 1 jeu : 990 F. **Stéphane LEVASSEUR, 8, chemin de Barnarac, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.42.06.**

Ech. sur S.Nintendo final Fight ctre un jeu US ou jap. Tortues Ninja, WWF. **Sébastien KERBACHE, 1065, rue de la Haline, 76320 St-Pierre-les-Elbeuf.**

Ech. jx sur Neo-Geo Sengohu ou Asso 2 ctre Fatal Fury ou autres. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.**

Ech. et Vds nbx jx. Cher. jx d'aventure. **Michaël ALARY, 5, rue de Franche-Comté, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.64.73.**

Ech. Ach, vds 9 jx sur MD. **Guillaume CROZET, Les Ifs, 69620 Le Bois D'oingt. Tél. : 74.71.81.88.**

Ech. Nes + 5 jx (Zelda, Tetris, DDII, Service Faxanadu) ctre Nec + 3 jx ou MD + 2 jx. **Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.39.**

Ech. Game Light ctre loupe pour GB. **Julien BERGER, 25, rue de Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.02.67.**

Ech. Steet of Rage ctre Dble Dragon II. **Jérôme BOXON, chemin Labau, 64290 Gan. Tél. : 59.21.50.10.**

Ech. Robocod ctre Kid Cameleon. **Mathieu AZNAR, 31, rte d'Azay-le-Rideau, 37500 Noyant-de-Touraine. Tél. : 47.65.84.50.**

Ech. sur GB Popeye 2 + Tortue ctre Megaman 2 ou Adventure Island 2 ou Hook. **John DEBOURGE, 7, allée Jean Lensalade, 40000 Mont de Marsan. Tél. : 58.06.47.30.**

Ech. jx Nes Time Lord ou Vds : 370 F. **Lionel BRIOUDE, 14, rue Louis Blériot, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.64.10.**

Ech. Lynx +_3 jx + Nes + 5 jx + SMS + 4 jx GB + 6 jx ctre Neo-Geo + jeu ou vds. **Antoine BUATHIER, 8, place Corneille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.20.44.86.**

Ech. Pin's ctre MD, SFC, S.Nes, GG, GB et jx. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Maulchin. Tél. : 27.38.06.38.**

Ech. sur GB World Cup ctre Marioland sur Sega Transbot et Global D. ctre E.Swat. **Franck BROUARD, 174, allée de l'Ile de France, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.38.27.**

Ech. sur SMS : Sonic, Dble Hawk, Scramble Spirit, GhostBuster, ctre Columns ou Mercs. **Laurent KROLIKOWSKI, 8, rue Pierre-Gaspard, 62800 Lievin. Tél. : 21.72.40.52.**

Ech. MD + jx ctre S.Famicom avec ou sans jx ou éch. Amstrad GX 4000 + 3 jx. **Rio DIVANGAMENE, 134, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.18.19.04.**

Vds Goonies 2 + TMHT : 300 F ou éch. ctre 1 jeu MD (A.Alive, SP ball 2, K.Cam., Tazm. C.Rock...) **Fabien ALBINET, Cité Verlin, Rue Alsace-Lorraine, 57260 Dieuze.**

CLUBS

Club Nec officiel : ach., vds, location, éch., adhésion 75 F/an. Snitendo acceptée. **Club NEC, 517, rue de la Fontaine, 62110 Menin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Prêt jx NEC, Neutopia, 2 legendary axe cadas cherche splater volley SPB. **François LEGRAND, 8, rue du Val Roquet, 28499 Margon. Tél. : 37.52.27.09.**

New Club rejoignez-mois, oui moi, Félicia au club des « Méga ratés ». **Félicia ou Suzanne SENDRA, Résidence « Les Bilhauts », 15 chemin des Terres rouges, 91120 Palaiseau. Té. : (16-1). 69.81.92.26.**

Club sur Nes et SE, GB, Mg, G.G., Nec, NG, MS c'est gratuit. **Sébastien SEMIN, 64, rue Charles Lorilleux, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47 76 16 97.**

« Super Nes-pas? » Le Zine qui n'a pas peur des mots pour 10 balles seulement. **Stéphane PILET, 4, square Jules Vendrines, 78190 Trappes.**

Adhérez à un club Game-Boy et Nintendo (et autres!!). Gratuit! **Jean-Christophe GREMAUD, GUron, 86700 Payre.**

Rech., groupe pour créer Fanzine, ach. jx PC 5 1/4, vds jx Amiga, vds jx CPC, px : 140 F, 7 disc. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Noissy-Cramayel.**

Rejoignez le club dans les seul club néo-géo ici et partout ailleurs. **David BOIS AUBERT, 29, boulevard Branly, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.35.32.**

Enfin! Un club néo-géo pour tous. **Ludovic BROTONNE, 50, rue Gauthey, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.89.**

Tu cherche un club Sega sur MD, SMS, GG, env. un tbre. **Laurent ALIGNE, 15, chemin de Plennachy, 69230 St-Genis Laval. Tél. : 78.56.48.51.**

Le club des Segamans cherche adhér. pour donner info trucs sous forme de journal. **Mathieu PASQUIO, 77, allée du Pré Moriot, 69250 Montanay. Tél. : 78.91.58.07.**

Tu cherches un super club Sega, téléphonez-nous. **Philippe CHAUVAC, 8, impasse Poitier, 28410 Marchezais. Tél. : 37.43.26.28.**

Ech. jx Gameboy, MD, SFC. **Michael ZILAVEC, 12 A, impasse Pétavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.39.75.**

Club MC, GB pour méga NEC et GB, emprunt prêt, test, un jour par mois. **Jean-Baptiste CHANIAL, 3, rue de la Terrasse, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.37.07.**

Club, trucs, infos sur NES, Mega Drive, Master System, Game Boy, gratuit. **Philippe PATIN, 59, rue Jules Baudelocque, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.37.08.**

Club NES et Gameboy, gratuit. Magazine mensuel. **Frédéric ARANDA, 35, rue Rothschild, 1202 Genève Suisse. Tél. : 0227.31.41.63.**

Nouveau sur Aix-en-Provence : Tetra Game Club, éch. location, jx MED, Supernes. **Eddie et Pascal ASSOCIATION LOI 1901, Tetra Game Club-Mas ALTO Rte de Puyricard, 13090 Aix. Tél. : 42.58.12.72 ou 42.96.60.93.**

Env. 2 tbres à 2,50 F, vous recevrez une fanzine pour Game Boy. **Yann KERVAREC, 173, bis rue des Stations, 59800 Lille.**

Fanz de Mangas, de jx vidéo; rejoignez le Club « Made in Japan » (Franz.), joindre un tbre. **Fabrice LEO, 62, rue Guvnemer, 38100 Grenoble.**

Cher. club Sega, cherc. tips en tout genre de Sega pour monter un club. **Bertrand ESTOUR, Peychauvin, 26400 Divaseu. Tél. : 75.76.78.73.**

Super! les échanges gérés par le club et en plus gratuits, demandez une doc. **FUN CLUB, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

Le Fanzine « Eivstein Micro » Est disponible pour 8 F. Port compris. Micro + consoles. **Christophe BECKRICH, 43, rue Jean-Martin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.15.10.**

Fanzine Megadrive ch. collaborateurs pour la PAO, possédant matériel (dépt. 59). **Olivier FERAIN, 18, bis rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Laurent Defrance, Thierry Concord, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Armel Roubaix, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wiekien, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, El Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

DIFFUSION CONTRÔLE OJD

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 3e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart Sega non folioté est inséré entre les pages 20/21.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 52/53 et 132/133.
Un encart Neo Geo non folioté est inséré entre les pages 92/93.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

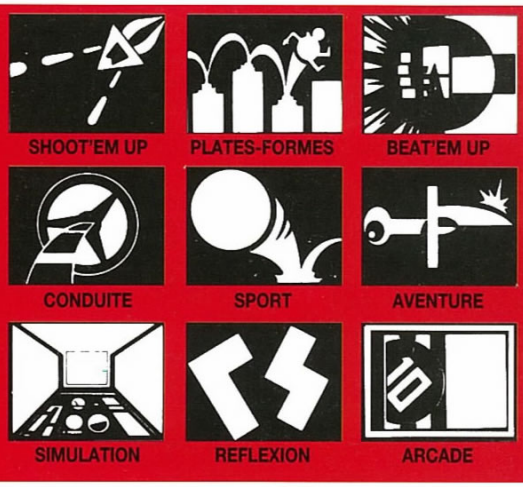
INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

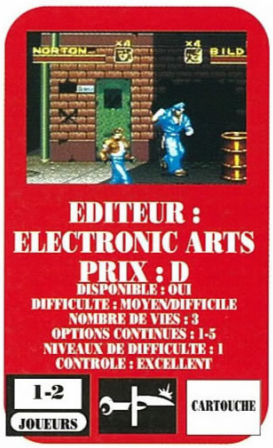
NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

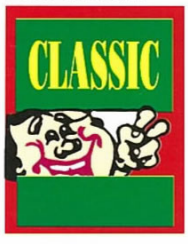
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

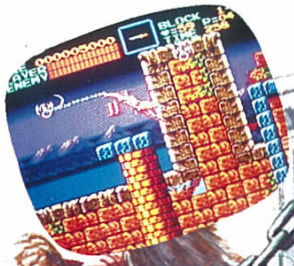


CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

ouveau. Pour SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Super Nintendo Entertainment System.

super Castlevania IV



Nouveau!

Le summum de l'horreur draculéenne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se ‹dépenser› lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

JOYPAD 1/92:

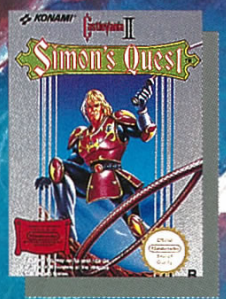
An niveau de l'action, Castlevania est également génial, l'ambiance du jeu est bonne et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer tellement le nombre de monstres à tuer est important.
GLOBAL 93%

superstar joypad

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système: Super Nintendo Entertainment System

OFFICIAL GAME BOY GAME PAK
OFFICIAL GAME LINK GAME PAK
Official Nintendo Seal of Quality

Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:



F&P 92/336 P1

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

KONAMI
La passion des jeux

Nouveau sur GAME BOY. Nouveau sur Nintendo Entertainment System. Nouveau

TINY TOON

Drôles de jeux pour stars de la TV

Nouveau

Nouveau

TINY TOON –
La passion des jeux

Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

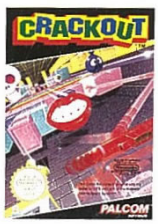
PALCOM™ SOFTWARE

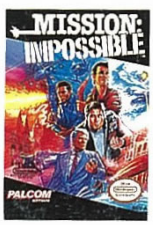
OFFICIAL GAME BOY GAME PAK
OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

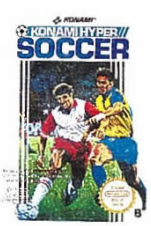
KONAMI

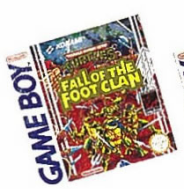
La passion des jeux

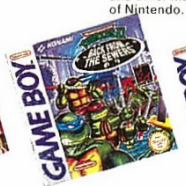
Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES

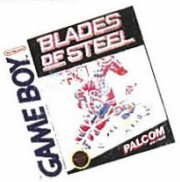












Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

F&P 92/285 P1